

UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE EDUCAÇÃO
CURSO DE PEDAGOGIA

HÉRICA DE MENEZES SANTOS

A CONTRIBUIÇÃO DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

JOÃO PESSOA - PB
2015

HÉRICA DE MENEZES SANTOS

A CONTRIBUIÇÃO DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao
Curso de Pedagogia da Universidade Federal da
Paraíba, como requisito parcial para a obtenção
do título de Graduada em Pedagogia.

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Margarida Sônia Marinho
do Monte Silva

JOÃO PESSOA - PB

2015

HÉRICA DE MENEZES SANTOS

A CONTRIBUIÇÃO DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao
Curso de Pedagogia da Universidade Federal da
Paraíba, como requisito parcial para a obtenção
do título de Graduada em Pedagogia.

Orientador: Prof^ª. Dr^ª. Margarida Sônia Marinho
do Monte Silva

Aprovado em:

BANCA EXAMINADORA

_____/____/____
Prof^ª. Dr^ª. Margarida Sônia Marinho do Monte Silva
Universidade Federal da Paraíba - UFPB

_____/____/____
Prof^ª Dr^ª. Ana Luísa Nogueira de Amorim
Universidade Federal da Paraíba - UFPB

_____/____/____
Prof^º. Dr^º. Dimas Lucena de Oliveira
Universidade Federal da Paraíba - UFPB

Dedico este trabalho ao meu Pai, pelo exemplo que é em minha vida, por todas as oportunidades concebidas e por saber que sem ele eu não estaria aqui, não seria o que sou. Obrigada por tornar meus dias sempre mais felizes e sempre mostrar-se disposto a me ajudar em tudo.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente agradeço a Deus, presença constante em minha vida, que a todo o momento me deu forças para superar os desafios e discernimento para realizar este estudo.

Minha gratidão à professora Margarida Sônia, minha orientadora, um exemplo de professora, a quem muito aprendi a admirar e respeitar. Obrigada por fazer desse estudo não um trabalho, mas um contentamento. Por me ajudar a descobrir o que fazer de melhor e, assim, fazê-lo cada vez melhor. Obrigada por afastar o medo das coisas que pude não compreender; levando-me, por fim, a compreendê-las.

Aos professores que aceitaram participar da Banca Avaliadora deste trabalho, Ana Luísa Amorim e Dimas Lucena. Agradeço por aceitarem o convite e oferecerem suas experiências, seus pontos de vista e suas críticas que me permitirão desenvolver academicamente.

Aos professores do Departamento de Pedagogia, pelo compromisso, profissionalismo, competência e dedicação que desenvolveram durante toda a trajetória do curso. Em especial, à professora Nádia Jane, minha companheira e amiga durante toda a caminhada acadêmica. Obrigada por todas as oportunidades que me concedeu, por me proporcionar conhecimentos, aprendizagens, reflexões, me fazendo descobrir um novo mundo.

À minha amada mãe, Rosineide Conceição, sem a qual eu não estaria aqui. Por todo amor e carinho, por estar sempre ao meu lado, me apoiando em todas as decisões, por acreditar no meu potencial.

Ao meu querido e amado pai, João Paulo, pelo exemplo que é em minha vida, homem guerreiro, batalhador, que me ensinou a importância de seguir os objetivos com seriedade e dignidade. Obrigada por ser minha referência e estar sempre presente na minha vida de uma forma indispensável. Seu amor, carinho e incentivo, mesmo sem compreender muito bem o que eu faço, são fundamentais para a minha formação acadêmica.

Ao meu noivo, Edilson da Silva, pela paciência, companheirismo e toda ajuda ao longo de todo o processo acadêmico, obrigada por tudo que me fez, principalmente nas horas do sufoco.

Às minhas amigas Natana dos Santos e Wênia Lira, companheiras inseparáveis desde o início do curso. Com vocês dividi todas as dúvidas, anseios, medos, experiências e alegrias. O apoio de vocês, confiança e incentivo nos momentos que eu mais precisei, foram essenciais para a conclusão dessa etapa.

À minha amiga, Maria José Paulino, pelo suporte não apenas nos estudos, mas também na vida. Um exemplo de pessoa e profissional. Tudo que me ensinou foi fundamental na caminhada até aqui. Obrigada por estar sempre predisposta a me ajudar, por ser digna de minha total confiança e a quem posso recorrer quando a vida se mostrar difícil. Obrigada por fazer parte da minha vida!

Agradeço a todas as pessoas que contribuíram direta ou indiretamente para meu crescimento pessoal e acadêmico. Este trabalho é resultado da confiança, força e ajuda de cada um de vocês.

"As maiores aquisições de uma criança são conseguidas no brinquedo, aquisições que no futuro tornar-se-ão seu nível básico de ação real e moralidade".

(Vygotsky)

RESUMO

Este trabalho buscou abordar as bases históricas e científicas do brincar, bem como analisar a presença de atividades lúdicas no cotidiano escolar. De tal modo, através de uma pesquisa alicerçada nos fundamentos de autores como Piaget e Vygotsky, e seguindo a realidade escolar estudada, buscou-se caracterizar a contribuição de se utilizar recursos lúdicos na Educação Infantil. O universo da pesquisa abrangeu uma turma do Infantil IV, composta por 25 crianças, todas elas com cinco anos de idade. Além disso, contou-se com a participação de uma professora e uma auxiliar de sala. O estudo qualitativo utilizou como técnica de coleta de dados a observação participante e um diário de bordo como instrumento para registrar os dados observados. A pesquisa empírica foi realizada em uma instituição de Educação Infantil, durante uma semana (de segunda à sexta-feira), no período das 13:00h às 17:00h. O estudo demonstrou a importância do brincar para o desenvolvimento cognitivo, motor e social da criança, que foi evidenciado pela literatura consultada e os resultados ao final da observação. Com base nos estudos e nas observações, percebeu-se que a professora da turma observada faz o uso de atividades lúdicas nos diversos momentos da sua rotina de forma consciente, proporcionando aprendizados que colaboram para o desenvolvimento global das crianças. Portanto, conclui-se que a brincadeira também é uma forma de proporcionar o aprendizado, sendo fundamental que as atividades lúdicas não apareçam na rotina da escola apenas no momento destinado ao recreio.

Palavras-chave: Lúdico. Educação Infantil. Criança.

ABSTRACT

This work approaches the historical and scientific basis of the play, as well to analyze the presence of recreational activities in daily school. So, through a research grounded in the fundamentals of authors such as Piaget and Vygotsky, and following the school reality studied, we search to characterize the contribution of using recreational resources in early childhood education. The research sample included a class of Child IV, consisting of 25 children, all of them with five years old. In addition, counted on the participation of a teacher and a room assistant. The qualitative study used data collection technique of participant observation and a logbook as a tool to record the observed data. The empirical research was conducted in a childhood education institution for one week (Monday to Friday), between 1:00 p.m. to 5:00 p.m. The study demonstrated the importance of play for cognitive, motor and social development of child, which was evidenced by the literature and the results at the end of the observation. Based on the research and observations, it was noticed that the teacher of the class observed uses recreational activities in different parts of your routine consciously, providing learning that contribute to the overall development of children. Therefore, it is concluded that the play is also a way to provide learning, and it is essential that the recreational activities do not appear in the school routine only when intended for recreation.

Keywords: Playful. Early Childhood Education. Child.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
1 O DESENVOLVIMENTO DO LÚDICO AO LONGO DA HISTÓRIA.....	12
2 O LÚDICO APLICADO À PRÁTICA PEDAGÓGICA	20
3 O LÚDICO E A EDUCAÇÃO INFANTIL.....	30
3.1 Jogo, brinquedo e brincadeira.....	32
3.2 O lúdico na concepção de Piaget.....	33
3.3 O lúdico na concepção de Vygotsky	36
3.4 Tempo, espaço e rotina na Educação Infantil.....	38
4 METODOLOGIA.....	41
4.1 Delineamento da pesquisa	41
4.2 Participantes	41
4.3 Instrumentos	42
4.4 Procedimento	42
5 RESULTADOS E DISCUSSÕES	43
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	49
REFERÊNCIAS	50
ANEXOS	53

INTRODUÇÃO

Este trabalho tem como foco principal a utilização do lúdico e suas inúmeras contribuições para a Educação Infantil, ressaltando a realidade observada em uma escola da rede privada.

O uso de jogos e da ludicidade como um todo, sempre esteve na vida humana desde os seus primórdios. Na Grécia antiga, assim como na idade média, por exemplo, já havia a utilização de jogos. No entanto, durante esse período, e por muito tempo, a atividade lúdica era vista apenas como sinônimo de diversão e distração, possuindo um caráter não sério.

Posteriormente o lúdico foi trazido como um forte instrumento da educação. Estudiosos como Vygotsky e Piaget fizeram análises de todo o processo do desenvolvimento infantil, enfatizando a importância da presença do jogo na vida humana, demonstrando que eles favorecem não apenas a aprendizagem, mas também o desenvolvimento e a interação social do indivíduo.

Dessa forma, na prática pedagógica atualmente sugere-se que sejam utilizadas atividades lúdicas como forma de facilitar a motivação do aluno, além de sua adaptação e socialização no âmbito escolar, visto que, através do lúdico, a criança, estando motivada, se adapta no ambiente no qual está inserido, aprendendo a conviver no dia a dia com as pessoas que compõe o seu meio social.

O lúdico é uma ferramenta pedagógica que os professores podem utilizar em sala de aula como técnicas metodológicas na aprendizagem, uma vez que através da ludicidade os alunos poderão aprender de forma mais prazerosa, concreta e mais significativa, culminando em uma educação de qualidade. Entretanto, a problematização que gerou o presente estudo foi justamente a não utilização do lúdico na sala de aula, pela maioria dos professores, os quais desenvolvem práticas pedagógicas tradicionais e sem dinamismo.

Esse fato foi evidenciado a partir do momento que eu participei do PROLICEN, no 5º período da graduação em Pedagogia, intitulado: Planejamento na Educação Infantil: Uma Construção Coletiva. Momento no qual, tive a oportunidade de observar o comportamento dos professores e das crianças na Escola de Educação Básica da UFPB.

O aprendizado estimulado através de ações lúdicas é uma ação importantíssima, já que possibilita a produção do saber, auxiliando, assim, a formação de seres críticos e ativos. Dessa forma, a discussão sobre o lúdico é fundamental, pois não pode ser vista e entendida como uma simples prática, mas como um princípio pedagógico no processo de aprendizagem e na construção do conhecimento, proporcionando um ambiente de experiência, satisfação,

aprendizagem, cooperação, socialização e interação com o outro e com o meio, formando sujeitos interativos autônomos e conscientes de suas ações.

Sendo assim, este trabalho tem como objetivo geral caracterizar a contribuição de se utilizar recursos lúdicos na Educação Infantil. De forma mais específica espera-se analisar o uso de técnicas lúdicas na prática pedagógica do professor na Educação Infantil; verificar como os professores utilizam o lúdico no decorrer de sua atuação; e identificar a importância que os professores dão ao lúdico como uma ferramenta pedagógica.

Para melhor compreensão do tema, o trabalho está estruturado da seguinte forma: o primeiro capítulo aborda o contexto histórico da brincadeira e dos jogos no universo infantil, bem como o uso do lúdico no processo de aprendizagem ao longo da história.

O segundo capítulo destaca o lúdico aplicado à prática pedagógica, relacionando a importância da inclusão do lúdico no ato educativo, bem como as práticas lúdicas utilizadas atualmente.

No terceiro capítulo encontram-se as discussões acerca da importância do lúdico na Educação Infantil, bem como a visão de autores que abordam a temática em estudo, em especial, Vygotsky e Piaget que veem a criança como um sujeito em contínua formação, capaz de aprender e se desenvolver por meio de situações lúdicas. Ainda nesse capítulo destaca-se a importância do tempo, espaço e rotina na Educação Infantil.

Logo após, no quarto capítulo, apresentam-se os procedimentos metodológicos citando o público-alvo, os instrumentos utilizados; o processo de coleta e análise dos dados.

O quinto capítulo apresenta os resultados e as discussões sobre os dados obtidos no decorrer da pesquisa realizada, a qual se concentrou na observação da rotina da escola estudada. Através dela se buscou adquirir informações quanto à presença do lúdico neste cotidiano e perceber de que forma essas atividades aconteciam. Por fim, trazem-se as considerações finais acerca da temática abordada.

Desse modo, a pesquisa apresentada tem como principal finalidade estudar e demonstrar que a utilização de práticas lúdicas em sala de aula, especialmente na educação infantil, pode colaborar no processo de aprendizagem das crianças. Apontando que o brincar aplicado pelas professoras unido com as atividades didático-pedagógicas contribui para o processo de ensino aprendizagem de seus alunos.

1 O DESENVOLVIMENTO DO LÚDICO AO LONGO DA HISTÓRIA

A ludicidade tem sido nas últimas décadas um tema bastante discutido por profissionais de áreas da Educação, Psicologia, Sociologia. A psicologia, por exemplo, provou que a participação do elemento lúdico, no dia a dia da criança, traz resultados positivos na formação do “eu”, isto é, que brincando a criança além de estar desenvolvendo diferentes aspectos como: o afetivo, o social, o físico e o cognitivo, estarão ao mesmo tempo aprendendo a compreender o mundo que a cerca (MODESTO, 2009).

O lúdico na educação infantil tem sido uma das estratégias mais eficazes no que se refere à estimulação do desenvolvimento cognitivo e da aprendizagem das crianças. Essa atividade é significativa, uma vez que desenvolve as capacidades de atenção, memória, percepção, sensação e todos os aspectos básicos referentes à aprendizagem. Uma criança que joga um dado ou pula de um pé só, por exemplo, não está apenas brincando e se divertindo. Nesta ação ela desenvolve e opera várias funções motoras e cognitivas que serão fundamentais para toda a sua vida.

Nesse sentido, a Educação Lúdica está longe de ser uma simples brincadeira ou passatempo. É uma atividade inerente à criança que leva o ser humano ao encontro do conhecimento, da socialização e do desenvolvimento do seu caráter. De acordo com Cintra, Proença e Jesuino (2010), o lúdico se trata de atividades prazerosas e não se pauta em uma postura de educador que deixa a criança brincar apenas para passar o tempo, sem nenhum objetivo. Ao contrário, o lúdico é um recurso pedagógico que envolve a brincadeira de maneira séria, pois deve ser visto como um fator de aprendizagem significativa para o aluno, possibilitando o desenvolvimento motor, cognitivo, afetivo e social.

O lúdico abrange atividades despretensiosas, descontraídas e desobrigadas de toda e qualquer intencionalidade ou vontade alheia, envolve sentimentos de liberdade e espontaneidade, sendo livre de pressões e avaliações. Portanto, o jogo, a brincadeira, o lazer enquanto atividades livres, espontâneas são exemplos daquilo que representa a atividade lúdica. De tal modo que, as palavras jogo, brincadeiras e brinquedos são frequentemente citados no presente texto, referindo-se às ações lúdicas. Cabe ressaltar que tais palavras podem ser tratadas como sinônimos de divertimento, distração, no entanto, há uma clara diferença entre o jogo, brinquedo e brincadeira.

Como pode ser visto, o lúdico é um conceito complexo, que envolve várias visões. Porém, destaca-se que desde a formação da primeira civilização até os dias atuais, a ação lúdica percorreu uma longa trajetória, onde diferentes concepções foram formadas a respeito.

Portanto, para analisar e compreender estas diferentes visões formadas sobre a ludicidade é necessário retomar a história da humanidade. Deste modo, o presente capítulo traz uma breve apresentação acerca do lúdico, sua participação e manifestação nos diferentes contextos históricos.

Segundo Manson (2002), em grego, todos os vocábulos referentes às atividades lúdicas estão ligados à palavra criança. Em latim a palavra *ludibrium*, proveniente de *ludus*, jogo, também está ligado à infância e é utilizado num sentido metafórico. A respeito disso, este autor afirma que tanto gregos quanto latinos elaboraram as primeiras reflexões acerca do lugar em que o brincar ocupava na vida da criança.

De acordo com Modesto (2009), o ato de brincar não surgiu com a origem das civilizações humanas, como acreditam alguns autores. Para ele o lúdico esteve presente muito antes do surgimento da humanidade, sobretudo no mundo dos animais. Como aponta Huizinga (1971 apud MODESTO, 2009), os animais brincam assim como os homens. Basta observar cachorrinhos, por exemplo, para constatar que, em suas alegres evoluções estão presentes todos os elementos essenciais do jogo humano, tais como noções de regra, convite, divertimento, mesmo que seja de forma irracional.

Na visão de Dias (2013), o ato de brincar é parte integrante da vida do ser humano, tendo sua história marcada desde a vida intrauterina. De acordo com a autora, o primeiro brincar da criança é o cordão umbilical da mãe, pois, a partir da 17ª semana, através de toques, apertos, puxões, o bebê começa a criar uma relação dessa ordem.

Corroborando com ideias semelhantes, Machado (2003) afirma que a mãe brinca com o seu bebê mesmo antes de ele nascer, uma vez que fica imaginando como será ser mãe, associando as lembranças de quando brincava com sua boneca. De tal modo, quando o bebê nasce, já há uma relação criada entre a mãe e o bebê, o qual já reconhece sua voz. Inicialmente, a relação acontece como se o bebê fosse o brinquedo de sua mãe e na interação com ele diariamente, a criança vai aprendendo a linguagem do brincar e se apropriando dela.

Modesto (2009) também destaca a presença do lúdico na era Pré-histórica, período compreendido entre o aparecimento dos primeiros homens, há mais ou menos um milhão de anos e os primeiros registros escritos, aproximadamente em 4.000 a.C. Segundo este autor, o homem primitivo construía ludicamente sua história, nas suas mais simples atividades, uma vez que integravam em sua ação, prazer e expressão de alegria ao relacionar-se com o outro e com o meio. Nesse período, os instrumentos de trabalhos feitos de ossos, eram modificados dando forma a novos brinquedos usados pelas crianças.

Já na antiguidade, compreendida como período histórico, onde ocorreu o surgimento das primeiras civilizações no oriente, processando-se até o ano de 476 da nossa era, a brincadeira era utilizada como um instrumento para o ensino (WAJSKOP, 2007). No entanto, somente depois que se rompeu o pensamento românico passou-se a valorizar o brincar, pois antes, a brincadeira era vista como uma negação ao trabalho e desinteresse pelo que é sério.

O lúdico passou a ser reconhecido como traço essencial de psicofisiologia do comportamento humano, de tal modo que a sua definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo. Para Antunes (2005, p.33) “as implicações da necessidade lúdica extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo”. Dessa forma, o lúdico apresenta valores específicos não só na infância, mas em todas as fases da vida.

Na civilização egípcia, os jogos, o esporte e o divertimento eram bastante valorizados. As crianças exerciam práticas como a caça, a pesca, apanhar aves, e nestas ações o prazer do lúdico era alcançado quando a tarefa era efetuada ou mesmo durante o seu processo. A luta e a natação eram esportes bem populares, onde a competição era indispensável. As crianças também tinham seus jogos e suas brincadeiras conhecidas como bolas de couro e bonecas (MODESTO, 2009).

As brincadeiras são universais, estão na história da humanidade ao longo dos tempos, fazem parte da cultura de um povo. Arqueólogos destacam que no século IV a.C., na Grécia, havia bonecos em túmulos de crianças. Há também referências a brincadeiras e jogos em obras tão diferentes como a Odisseia de Ulisses e o quadro jogos infantis de Pieter Brughel, pintor do século XVI. Ressalta-se que nessa tela, de 1560, são apresentadas cerca de 84 brincadeiras que ainda hoje estão presentes em diversas sociedades (DIAS, 2013).

Portanto, percebe-se que o lúdico se expressa desde os primitivos nas atividades de dança, caça, pesca, lutas. Segundo Antunes (2005) na Grécia antiga, um dos maiores pensadores - Platão - afirmava que os primeiros anos de vida da criança deveriam ser ocupados por jogos. Para ele, o esporte era um valor educativo e moral, pois acreditava que tinha influência tanto na formação do caráter, quanto na personalidade da criança.

A maioria dos brinquedos que conhecemos hoje teve sua origem na Grécia Antiga, e eram vistos como facilitadores de movimentos, uma vez que propiciavam a aprendizagem. Existiam várias possibilidades de brincadeiras e brinquedos nesse período, como jogos de ossinhos, arcos, bonecas, cavalos, dentre outros. Conforme afirma Manson:

O jogo dito de pentelitha, que consistia, originalmente, em lançar ao ar cinco pedrinhas, apanhando a maior possível nas costas da mão, atravessou os séculos e era certamente praticada com ossinhos. Jogava-se aos dados com o astrágalo do carneiro atribuindo-se um determinado valor a cada uma das suas quatro faces, mas também se encontraram dados de ouro e de prata (MANSON, 2002, p. 26).

Assim como na civilização grega, a civilização romana também enfatizava a importância dos jogos. O ato de jogar bola, por exemplo, foi um dos jogos atribuídos ao modo de vida dos romanos. Através dos jogos, eles aprendiam a manter relações profundas entre si e a viverem em conjunto, visto que o jogo não é uma atividade isolada, e assim, no decorrer desta atividade procuravam o equilíbrio emocional.

Na Idade Média, período da história que vai desde a queda do Império Romano em 476, até a tomada de Constantinopla pelos turcos, no ano de 1453, o lúdico não era tão enfatizado. Nessa época a Igreja começou a monopolizar a interpretação da realidade social, para ela o homem tinha um destino espiritual, assim deveria preocupar-se com a sua salvação. A cultura passou a ser dominada pela Igreja, que também superestima as produções culturais e artísticas, as quais representavam as crianças com adultos em miniatura (MODESTO, 2009).

Desse modo, com o cristianismo, os jogos vão sendo deixados de lado, considerados profanos, sem significação. No entanto, com o movimento do *humanismo*, marcado pelo período do Renascimento, por volta dos séculos XV e XVI, surgiu uma preocupação com a educação, e assim, começou-se a perceber novamente o valor que os jogos tinham (MANSON, 2002). Nesse momento, os jesuítas começaram a perceber o valor educativo dos jogos e da ludicidade, considerando-os importantes para a prática educativa em seus colégios.

Os padres compreenderam desde o início que não era possível nem desejável suprimi-los ou mesmo fazê-los depender de permissões precárias e vergonhosas. Ao contrário, propuseram-se a assimilá-los e a introduzi-los oficialmente em seus programas e regulamentos e controlá-los. Assim, disciplinados os jogos, reconhecidos como bons, foram admitidos, recomendados e considerados a partir de então como meios de educação tão estimáveis quanto os estudos (ARIEËS, 1981, p.112-113).

De acordo com Antunes (2005), nessa época, diversos teóricos ressaltaram a importância do lúdico na educação das crianças. Rabelais proclamava: "Ensina-lhes por meio de jogos". Para o pensador norte-americano Dewey (1859-1952), o jogo faz o ambiente natural da criança, ao passo que as referências abstratas e remotas não correspondem ao interesse dela. Jean Piaget também destaca a importância lúdica, retratando que os jogos não são apenas uma forma de entretenimento para gastar a energia das crianças, mas meios que enriquecem o desenvolvimento intelectual.

No entanto, Modesto (2009) aponta que, na Idade Moderna as crianças ainda eram tratadas sem muita importância, independente de seu status social. Elas eram incluídas precocemente no mundo dos adultos, por volta dos sete anos, misturando-se a toda e qualquer atividade realizada pelos mesmos e diminuindo a fase da infância. Desse modo, o sentimento

lúdico existia entre as crianças de forma abafada, pois a repreensão dos adultos quanto a este elemento era marcante nessa sociedade. Muitos brinquedos dessa época surgiram do espírito de competição por parte das crianças, as quais imitando os adultos, criavam seu próprio brinquedo, já que sua idade não as dava o direito de serem aceitos na sociedade quanto seres importantes. Apenas no final do século XVIII a criança passou a ter mais importância na sociedade.

Na idade contemporânea, que corresponde o século XVIII e perdura até os dias atuais, a criança que antes era ignorada, no que diz respeito a sua especificidade, passa a partir de então a ter seu destaque nas obras de pintores dos séculos XVIII e XIX, principalmente no decorrer de suas ações lúdicas. Kishimoto (1993) destaca que na obra ilustrada de Jordão, denominada *A imagem da criança na pintura brasileira*, enfatiza-se o brincar como típico da criança em diversos quadros investigados. Desse modo, os jogos e as brincadeiras passam a ser valorizados mais uma vez, contribuindo no desenvolvimento das crianças.

Cabe também ressaltar, que com a globalização e os avanços tecnológicos, vem a ruptura do brinquedo, o qual deixa de ser artesanal e passa a ser mercadorias produzidas cada vez mais em grande escala para atender a demanda das grandes cidades. Desta forma, os brinquedos industrializados perdem um grande valor, pois estes não são mais produzidos pelas crianças, como nas sociedades mais antigas (produção artesanal), e sim por adultos que supõem saber tudo sobre o mundo infantil, dando a esses novos objetos criados, significações por eles escolhidos.

As brincadeiras infantis também mudaram muito em relação ao passado. As crianças de hoje se divertem com computadores e videogames, fazendo com que as brincadeiras antigas não chamem mais a atenção. Com toda essa tecnologia, muitas coisas do passado ficam esquecidas, tais como as brincadeiras ingênuas, criadas apenas para divertir os pequenos, seja com giz, madeira, ou objetos improvisados.

Para Modesto (2009), esses novos significados sobre brinquedos podem ser uma ameaça para as crianças, uma vez que favorecem o desaparecimento do brincar criativo que é próprio da criança e que traz no seu íntimo o simbolismo e a imaginação que esta cria e se apropria como forma de expressão em suas atitudes lúdicas. A indústria cultural do brinquedo e a mídia destacam especificamente o brinquedo e a brincadeira de menino e de menina, desprezando o imaginário infantil e o fato de que a criança é um ser que constrói sua própria ação lúdica, através de suas vivências agindo sobre sua própria forma de pensar e sentir-se autônoma.

Percebe-se que as condições sociais e tecnológicas da modernidade comprometeram, de certa forma, o espaço, o tempo, e os objetos de brincar. As crianças vêm perdendo o espaço e a segurança das ruas, perderam também parte da liberdade na escolha das suas brincadeiras e dos seus amigos. As grandes cidades, os pequenos apartamentos não permitem mais as interações sociais. Quanto aos brinquedos, destaca-se o computador, grande símbolo da modernidade, que juntamente com a internet, fazem parte também de um novo paradigma acerca do que seja o lúdico.

Conforme Barbosa e Gomes (2011), a televisão também se transforma em um espaço de brincadeira para as crianças modernas, no momento em que elas conseguem transferir imagens e símbolos televisivos para a sua realidade brincante, criando situações, juntando personagens, construindo e depositando elementos a cada novo episódio, fazendo do hábito um instrumento lúdico.

Atualmente nas escolas, as crianças estão cercadas de imagens da TV, personagens de desenhos animados por todos os lados, de tal modo que, brincando e imaginando, constroem e desfazem a todo o tempo, repassam e trocam vivências, transparecendo sentimentos e desejos através de simples brincadeiras. É essa multiplicidade de brincadeiras a partir dessas imagens e visibilidades que deve ser considerada, ou seja, o que as crianças criam, produzem, reproduzem e transmitem.

O desenho animado é uma forma de brincadeira e modelo contemporâneo, o qual permite que a criança experimente e vivencie a cultura lúdica dos dias atuais. Isso pode ser visto, quando elas falam de seus desenhos preferidos, o tempo que passam se divertindo assistindo os desenhos, construindo histórias e brincadeiras, incorporando personagens, movimentando assim a brincadeira.

Assim, percebe-se que na sociedade contemporânea, com todos os recursos tecnológicos que as crianças têm disponíveis, tais como TV, computador, internet, videogame, entre outros, proporcionam a elas uma nova realidade para o brincar. Hoje, as crianças têm espaços limitados para brincar, poucas interações sociais em ambientes urbanos, a tecnologia praticamente domina o seu cotidiano e muitas brincadeiras tradicionais foram modificadas para a realidade atual, entretanto:

Cada geração de crianças transforma brincadeiras antigas, ao mesmo tempo em que cria as suas próprias, específicas. Assim, usando o antigo e o novo, cada geração tem suas próprias características e padrões de sensibilidade. Na sociedade infantil, a atividade lúdica é a forma através da qual essa sensibilidade e esse potencial são liberados e modelados, o que outorga à mesma um papel importante nas relações culturais e sociais. (FRIEDMANN, 1998, p. 30).

Portanto, mesmo variando as formas e as concepções, as crianças continuam brincando, sejam elas dos centros das cidades, das periferias, do campo. Assim, a brincadeira encontra-se presente em diferentes tempos e lugares. Cada brincadeira tem um significado no contexto histórico e social em que a criança vive. As brincadeiras vivenciadas ao longo do tempo também estão presentes na vida das crianças, porém, com diferentes formas de brincar. Nesse sentido, elas são renovadas a partir do poder de recriação e imaginação de cada um. Antunes (2005) destaca que a concepção da cultura lúdica é uma noção historicamente construída ao longo do tempo e, conseqüentemente, foi mudando conforme as sociedades, não se mantendo da mesma forma dentro das sociedades e épocas.

Logo, percebe-se que o brincar é uma atividade culturalmente construída e representa uma necessidade para o desenvolvimento infantil. Historicamente, a brincadeira sempre esteve presente na vida do homem, por meio dos diversos povos e culturas e no decorrer da história, mas ao longo do tempo, os brinquedos, as formas, os espaços e os tempos de brincar foram se transformando.

A escola é um ambiente propício para desenvolver a brincadeira e os jogos. As salas de aula podem ser transformadas em um espaço de brincar, utilizando as mesas, cadeiras ou afastando-as para que se tenha um espaço livre. Fora das salas existem os parques e pátios onde predominam as brincadeiras de grande atividade física. Há também utilização de espaços planejados para o brincar, chamados de brinquedoteca. Nessa perspectiva, Postman (1999), acredita que a escola é o melhor lugar de apresentar o mundo à criança, de modo que aprendam a desvendar o mundo adulto paulatinamente.

Portanto, a escola e, especialmente a Educação Infantil devem considerar o lúdico como parceiro e utilizá-lo amplamente para atuar no desenvolvimento das crianças. Já que segundo Vygotsky (1984), o brinquedo cria uma zona de desenvolvimento proximal na criança, aquilo que na vida real passa despercebido por ser natural, torna-se regra quando trazido para a brincadeira.

Nesse sentido, o lúdico é tido como uma ferramenta pedagógica que os professores podem utilizar em sala de aula como técnicas metodológicas na aprendizagem, visto que através da ludicidade os alunos poderão aprender de forma mais prazerosa, concreta e, conseqüentemente, mais significativa. Conforme Rizzo (2001), a atividade lúdica pode ser, portanto, um eficiente recurso aliado do educador, interessado no desenvolvimento da aprendizagem de seus alunos, quando mobiliza sua ação intelectual.

Vygotsky (1984) é em nossa contemporaneidade um dos principais teóricos que defendem o uso do lúdico no processo de ensino-aprendizagem. Através do lúdico, a criança

se relaciona com o mundo real, testa comportamentos que poderão ser colocados em prática ou não quando esta atingir a idade adulta. Esse teórico destaca a enorme influência do brinquedo no desenvolvimento de uma criança. Para ele, a essência do brinquedo é a criação de uma nova relação entre o significado e a percepção visual, ou seja, entre situações no pensamento e situações reais.

No Brasil, com a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (Lei 9394/96), as políticas e os debates relacionados à Educação ganharam força. A partir de então, fomentaram-se os questionamentos e discussões acerca da Educação e de seu contexto político e social, fazendo com que no grupo de educadores de todas as escolas do país, os métodos e conteúdos pedagógicos que vinham sendo utilizados com seus alunos fossem repensados. Foi durante estes debates, que a atividade lúdica ganhou importância como estratégia para construção do conhecimento.

De acordo com Santos (1997), o educador que tem uma formação lúdica se conhece como pessoa, sabe suas possibilidades e limitações, tem uma visão sobre a importância do jogo e do brinquedo para a vida da criança, do jovem e do adulto. O lúdico aplicado à prática pedagógica além de contribuir para a aprendizagem da criança, possibilita ao educador tornar suas aulas mais dinâmicas e prazerosas. Portanto, faz-se necessário discutir acerca do lúdico na prática pedagógica, temática abordada no próximo capítulo.

2 O LÚDICO APLICADO À PRÁTICA PEDAGÓGICA

Atualmente a Educação é um desafio para aqueles que nela trabalham e aos que se dedicam à sua causa. Para refletir a respeito da Educação é preciso pensar no ser humano, em sua totalidade, em seu ambiente, nas suas preferências. O processo educativo envolve vários aspectos teóricos e práticos, desde ao processo de ensino-aprendizagem, os métodos de ensino, o sistema de avaliações até o sistema educacional como um todo. De acordo com Friedmann (2003), o papel do educador é primordial nesse processo, pois é ele quem cria espaços, oferece os materiais e participa das brincadeiras, mediando a construção do conhecimento.

Como um mediador, o educador precisa possibilitar a aprendizagem de maneira criativa e social possível. Para que o ensino seja desenvolvido é necessário que o aluno e o educador estejam engajados, o educador deve ser o facilitador do processo ensino-aprendizagem infantil. Nessa perspectiva, Teixeira (1995) afirma que compete ao educador oferecer inúmeras oportunidades para que a aprendizagem se torne prazerosa, por meio dos jogos e brincadeiras.

Cabe mencionar que a aprendizagem é um fenômeno extremamente complexo, que envolve aspectos cognitivos, emocionais, orgânicos, psicossociais e culturais. É um processo resultante do desenvolvimento de aptidões e de conhecimentos, bem como da transferência destes para novas situações.

Nesse sentido, o processo de aprendizagem é desencadeado a partir da motivação. Esse processo se dá no interior do sujeito, estando intimamente ligado às relações de troca que o mesmo estabelece com o meio, sobretudo com seus professores e colegas. Deste modo, nas situações escolares, o interesse é indispensável para que o aluno tenha motivos de ação no sentido de apropriar-se do conhecimento (LEAL, 2011).

Nessa perspectiva, destaca-se a importância do brincar, uma forma por meio da qual a criança demonstra interesse em se relacionar com o ambiente físico e social onde está inserida. O brincar e o jogar são atos indispensáveis à saúde física, emocional e intelectual do indivíduo. Através deles, a criança desenvolve a linguagem, o pensamento, a socialização, a iniciativa e a autoestima. Dessa forma, conforme afirma Leal (2011), o brincar, nas suas diversas formas, auxilia no processo ensino-aprendizagem, tanto no que se refere ao desenvolvimento psicomotor, isto é, no desenvolvimento da motricidade fina e ampla, bem como no desenvolvimento de habilidades cognitivas, como a imaginação, a interpretação, a tomada de decisão, a criatividade, etc.

No entanto, a maioria das escolas preocupadas em formar futuros profissionais não leva em consideração que o brincar faz parte da construção do conhecimento e determina que as crianças devem aprender através de um programa fixo, não fazendo a menor questão de saber o que as mesmas querem aprender. De tal modo que, não leva em consideração a necessidade de cada criança, tratando-as como seres iguais, principalmente em sua formação.

Muitas vezes o brincar dos alunos é desprovido da disciplina exigida pela escola e pelo adulto, os quais procuram fixar no corpo infantil a obediência servil, impondo suas regras de comportamento, impedindo a criança de ser ela mesma, estabelecendo um verdadeiro jogo de poder, como se quisesse provar e reafirmar sua autoridade. Autoridade que nada mais é do que o próprio autoritarismo, o qual é repressivo e nem sempre garante a manutenção da ordem e da disciplina (CARVALHO, 1997).

Conforme afirma Rubem Alves (2003) “é fácil obrigar uma criança ir pra escola, o difícil é obrigá-la a aprender”, sobretudo se o que lhe ensinam são apenas nomes, definições, conceitos, de forma não contextualizada com o mundo da criança. Segundo Almeida (2003) os métodos escolhidos pelos professores que lidam com a educação são muitos, porém, estes esquecem do mais importante, despertar o desejo na criança de querer aprender. Esse desejo precisa ser instigado e alcançado no trabalho desenvolvido pelo professor, para que assim o método tenha êxito ao ser aplicado no processo ensino-aprendizado. Quando a criança realiza o que gosta com liberdade suficiente e sem muita responsabilidade, que os pais insistem em lhes dar com ou sem chantagens, a construção do saber se dá de forma prazerosa e espontânea.

O espaço físico também é fundamental para que a aprendizagem seja prazerosa e significativa. A sala de aula precisa ser ampla e com espaços que tenham por finalidade estimular os alunos, conforme menciona Silva:

A sala de aula interativa seria o ambiente em que o professor interrompe a tradição falar/ditar, deixando de identificar-se com o *contador de histórias*, e adota uma postura semelhante a do *designer de software* interativo. Ele constrói um conjunto de territórios a serem explorados pelos alunos e disponibiliza coautoria e múltiplas conexões, permitindo que o aluno também *faça por si mesmo*.[...] O aluno, por sua vez, passa de espectador passivo a ator situado num jogo de preferências, de opções, de desejos, de amoré, de ódios e de estratégias, podendo ser emissor e receptor no processo de intercompreensão. E a educação pode deixar de ser um produto para se tornar processo de troca de ações que cria conhecimento e não apenas o reproduz (SILVA, 2002, p.23).

Diante disso, percebe-se que ensinar é uma prática na qual o papel do professor vai além de um ensino de transmissão de conteúdos, ele é peça fundamental no processo de

construção do conhecimento, onde o ato de aprender faz do estudante sujeito do processo que participa, cria e produz informação.

Tal fato exige uma prática pedagógica que considere o aluno como um ser que pertence a um contexto socioeconômico e cultural, que possui uma história de vida, apresentando várias dimensões (psicomotora, cognitiva, afetiva e social) a serem desenvolvidas. Deste modo, é importante que os alunos, principalmente aqueles que fazem parte da Educação Infantil, se desenvolvam em um ambiente que valorize o mundo da fantasia, da brincadeira, do movimento, do lúdico, no qual muito se aprende (RICHTER, 2006).

Portanto, no processo educativo, em especial na Educação Infantil, a prática de atividades lúdicas deve ser considerada como prioridade no delineamento de atividades pedagógicas contidas no planejamento escolar realizado pelos professores e coordenadores. Essa inclusão visa, portanto a flexibilização e dinamização das atividades realizadas ao longo de toda a prática docente, oportunizando a eficácia e significação da aprendizagem.

A prática docente realizada por meio do jogo proporciona aspectos relevantes ao desenvolvimento do aluno, uma vez que o jogo proporciona habilidades fundamentais na vida. Como aponta Vygotsky (1998, p. 157) “em nenhum outro período da vida a criança aprende tanto quanto nos anos de suas brincadeiras infantis”. Além disso, a prática pedagógica do jogo possibilita ao professor conhecer as expressões da personalidade do educando, porque nele a criança se liberta de situações difíceis, as coisas e ações não são o que aparentam ser.

De acordo com Kishimoto (1993), os jogos infantis proporcionam aos educadores o incentivo de sua prática pedagógica como recurso para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil. O jogo é um instrumento pedagógico muito significativo e de grande valor social. No contexto cultural e biológico é uma atividade livre, espontânea, alegre que oferece inúmeras possibilidades educacionais, uma vez que favorece o desenvolvimento corporal, estimula a vida psíquica e a inteligência. Ainda contribui para a adaptação ao grupo, preparando a criança para viver em sociedade, participando e questionando os pressupostos das relações sociais tais como estão postos.

Portanto, percebe-se que a criança necessita brincar para viver, para vivenciar o mundo dos adultos, no qual ela está inserida desde que nasce, mas que só se apropriará progressivamente. Através da brincadeira, a criança pode atuar de diversas maneiras nas situações em que se encontra, ou, principalmente que imagina, e assim, ir se construindo, (re) elaborando a sua identidade enquanto sujeito social e histórico (ROCHA, 1997). Daí a

importância do adulto na vida da criança, partindo do princípio de que esta, na fase da pré-escola, muitas vezes, utiliza-se do processo de imitação da professora. Assim, conforme afirma Keleman (1992), o professor torna-se modelo para o aluno, além de estimulador do seu desenvolvimento.

Nesse sentido, é importante perceber o quanto o professor, em uma atividade lúdica, contendo ou não um fim pedagógico, pode despertar na criança o interesse pela atividade, bem como o seu envolvimento. Conforme aponta Wajskop:

A criança desenvolve-se pela experiência social, nas interações que estabelece desde cedo, com a experiência sócio-histórica dos adultos e do mundo por eles criados. É também, nesse sentido, que vê na brincadeira uma atividade que garante a interação e construção do conhecimento pelas crianças (WAJSKOP, 2007, p. 25).

Sendo assim, o estímulo ao desenvolvimento dos alunos se dá, principalmente, através da interação das crianças com elas mesmas e com um terceiro, o professor, o qual deixa então de ser um simples agente de informação e passa a ser um mediador nas atividades, que é um dos fatores essenciais para o desenvolvimento da criança na educação infantil.

Deste modo, é fundamental que o professor, principalmente aquele que trabalha com a Educação Infantil, considere a brincadeira como elemento essencial da infância, em que a criança brinca porque constrói, independentemente de ter um objetivo concreto a ser alcançado. Essa dimensão do brincar se faz presente na brincadeira do faz-de-conta, que muitas vezes passa despercebida pelos professores. Ela permite a espontaneidade da criança, proporcionando o espaço para a sua fantasia, criação, imaginação e liberdade, e, sobretudo, contribui na construção da identidade do indivíduo e na construção de seu conhecimento (ROCHA, 1997).

Por esses e por outros diversos motivos que já foram mencionados, a prática lúdica tem sido utilizada como recurso pedagógico. Segundo Teixeira (1995), são várias as razões que levam os educadores a recorrer às atividades lúdicas e a utilizá-las como um recurso no processo de ensino-aprendizagem:

- As atividades lúdicas correspondem a um impulso natural da criança, e neste sentido, satisfazem uma necessidade interior, pois o ser humano apresenta uma tendência lúdica;
- O lúdico apresenta dois elementos que o caracterizam: o prazer e o esforço espontâneo. Ele é considerado prazeroso, devido a sua capacidade de absorver o indivíduo de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo. É este aspecto de envolvimento emocional que o torna uma atividade com forte teor motivacional, capaz de gerar um estado de vibração e euforia. Em virtude desta atmosfera de prazer dentro da qual se desenrola, a ludicidade é portadora de um interesse intrínseco, canalizando as energias no sentido de um esforço total para consecução de seu objetivo. Portanto, as atividades lúdicas são excitantes, mas também requerem um esforço voluntário;

- As situações lúdicas mobilizam esquemas mentais. Sendo uma atividade física e mental, a ludicidade aciona e ativa as funções psico-neurológicas e as operações mentais, estimulando o pensamento (TEIXEIRA, 1995, p.23).

Como é possível perceber, os jogos e as brincadeiras realmente contribuem para a construção do conhecimento, desde que sejam usados em atividades lúdicas prazerosas, respeitando as etapas de desenvolvimento intelectual da criança. Assim, é importante que as escolas incentivem seus profissionais a adotarem atividades lúdicas em sua prática, criando um ambiente alfabetizador para desenvolver o processo de aquisição de autonomia de aprendizagem. Para tanto, professores e equipes pedagógicas devem implementar projetos que viabilizem um processo dinâmico a partir de jogos, brincadeiras, danças, dramatizações, etc. É necessário também que o lúdico esteja presente em sala de aula, como uma importante metodologia na prática docente, favorecendo o processo de ensino e de aprendizagem (MARQUES, 2012).

No entanto, em algumas escolas o lúdico se restringe apenas às aulas de Recreação e de Educação Física, sendo tratado como forma de entretenimento, divertimento e lazer. Isto pode estar relacionado ao fato de que a sala de aula tem dentre outras características, o fato de se apresentar como algo sério, não permitindo espaço para o divertimento. As regras, o rigor e a disciplina são mantidos como padrões institucionais, tornando o ambiente infantil artificial, longe do que as crianças gostam. Na maioria das vezes, o brincar se resume em ouvir histórias ou cantar algumas músicas. Sendo assim, a hora do recreio, a hora da saída e a aula de Educação Física se tornam os únicos momentos em que as crianças libertam-se da responsabilidade da escola para permitir-se brincar e ser criança.

Por isso, muitas vezes os alunos impõem uma resistência à escola e ao ensino, por ela não ser lúdica, não ser prazerosa. Nesse sentido, Volpato (2002) aponta a importância de compreender o jogo, a brincadeira e o brinquedo como manifestações culturais de profunda significação, principalmente para a criança, reconhecendo a necessidade dessas atividades no processo de desenvolvimento infantil, sobretudo pela necessidade urgente de a escola vir a ser um lugar mais prazeroso.

Logo, torna-se importante que o professor busque formas de trabalhar a dimensão lúdica, de forma que venha aperfeiçoar a sua prática pedagógica. Rego (1994) ressalta algumas importantes observações sobre a prática do professor diante de atividades lúdico-pedagógicas:

- O educador tem o papel de facilitar as brincadeiras, sendo necessário em certos momentos orientar e dirigir o processo, e em outros momentos a criança que será a única responsável por sua brincadeira;
- É papel do educador observar e coletar informações sobre as brincadeiras, aproveitando para questionar com as crianças sobre as mesmas;
- É importante estruturar e organizar o espaço de forma a estimular na criança a necessidade de brincar, visando facilitar a escolha das brincadeiras;
- Nos jogos de regras o professor não deve estimular os valores competitivos, e sim tentar desenvolver valores cooperativos entre crianças, uma vez que o mais importante é a participação do aluno e não os resultados;
- Antes do começo de qualquer atividade o professor precisa ser claro e objetivo, explicando as regras, e se for necessário adaptá-las conforme a faixa etária;
- É fundamental que o professor aproveite o espaço-tempo do lúdico para estimular a imaginação do aluno com os mais diversos materiais de apoio, como brinquedos, jogos, materiais reciclados, pois todo e qualquer material cria para a criança uma possibilidade de fantasiar e brincar.
- O professor deve estimular nas crianças a socialização do espaço lúdico e dos brinquedos, criando assim o hábito de cooperação e conservação dos jogos e brinquedos.

É importante também mencionar que as aulas lúdicas devem ser bem elaboradas, com orientações definidas e objetivos específicos. Se o professor apenas “brincar” com os alunos, sem objetivos, não transmitirá conteúdo e possivelmente perderá o rumo da aula. As brincadeiras em sala de aula devem servir como orientação para posturas comportamentais, por exemplo. O professor pode brincar ensinando valores e, usando este momento mais tranquilo e descontraído para explicar o conteúdo que pretende estudar na aula e a relação disto com a brincadeira. Assim, o aluno vai relacionando, montando esquemas, formando seus próprios arquivos, que à medida que se desenvolvem, tornam-se mais generalizados e mais maduros.

Nesse sentido, de acordo com Gomes (2004, p. 145) “a ludicidade é uma possibilidade e uma capacidade de se brincar com a realidade, ressignificando o mundo”. O autor ainda complementa:

Como expressão de significados que tem o brincar como referência, o lúdico representa uma oportunidade de (re) organizar a vivência e (re) elaborar valores, os quais se comprometem com determinado projeto de sociedade. Pode contribuir, por um lado, com a alienação das pessoas: reforçando estereótipos, instigando discriminações, incitando a evasão da realidade, estimulando a passividade, o

conformismo e o consumismo; por outro, o lúdico pode colaborar com a emancipação dos sujeitos, por meio do diálogo, da reflexão crítica, da construção coletiva e da contestação e resistência à ordem social injusta e excludente que impera em nossa realidade (GOMES, 2004, p. 146).

Através de trabalhos lúdicos em grupo, no jardim de infância ou na pré-escola, por exemplo, o professor pode ensinar os alunos a compartilhar, dividir, interagir, respeitar os limites colocados para aquela atividade. Ele deve orientar as aulas para que todos se manifestem e produzam independente de suas capacidades. Deste modo, este profissional não apenas irá ensinar, mas aprenderá com seus alunos. As aulas lúdicas devem transmitir os conteúdos, combiná-los, possibilitando que o aprendente perceba que não está apenas brincando em aula, mas que está construindo e armazenando conhecimentos. Não se pode optar pelo esvaziamento do conteúdo: aulas gostosas, descontraídas, mas onde não se aprende nada. Além disso, é durante estas atividades que o professor pode ter mais informações detalhadas sobre cada aluno e redirecionar, se necessário, sua prática (ROLOFF, 2014). Uma vez que a atuação do professor em sala de aula não se baseia apenas nos seus conhecimentos adquiridos durante sua formação, mas também se pontua nas situações concretas de sala de aula.

Nessa perspectiva, a prática docente deveria resultar de um processo de utilização de procedimentos didáticos e pedagógicos selecionados e inseridos em seu planejamento, objetivando elaborar metodologias que atendessem às necessidades dos alunos. De acordo com Libâneo (2001), as práticas de formação de professores mais recentes são as que consideram o ensino como atividade reflexiva, levando em conta o aluno como parte do processo de ensino e de aprendizagem. O autor ainda ressalta que é necessário que o professor pense não apenas em sua formação, mas também no currículo, ensino e metodologia de docência, o que proporciona o desenvolvimento da capacidade reflexiva deste profissional sobre seu trabalho. Assim, os professores devem buscar metodologias diferenciadas que dinamizem o processo de ensino e de aprendizagem.

Portanto, o professor precisa estar sempre inovando, conforme apontam os Parâmetros Curriculares Nacionais, que orientam a prática pedagógica:

A formação de professores se coloca, portanto, como necessária para que a efetiva transformação do ensino se realize. Isso implica revisão e atualização dos currículos oferecidos na formação inicial do professor e a implementação de programas de formação continuada que cumpram não apenas a função de suprir as deficiências da formação inicial, mas que se constituam em espaços privilegiados de investigação didática, orientada para a produção de novos materiais, para a análise e reflexão sobre a prática docente, para a transposição didática dos resultados de pesquisas

realizadas na linguística e na educação em geral (Parâmetros Curriculares Nacionais – Língua Portuguesa, 1988, p.66).

Como metodologia diferenciada e inovadora, o uso do lúdico tem se tornado uma alternativa. Os jogos lúdicos se assentam em bases pedagógicas, uma vez que envolvem critérios como a função de literalidade e não literalidade, os novos signos linguísticos que se fazem nas regras, a flexibilidade a partir de novas combinações de ideias e comportamentos, a ausência de pressão no ambiente e desenvolve noções e habilidades (ALMEIDA, 2003).

No entanto, atualmente ainda pode-se observar que alguns professores não admitem críticas ao seu trabalho, não gostam que lhes forneçam ideias, e muito menos desejam mudar sua metodologia, mantendo uma visão tradicional do que seja educação. Isto, além de outros aspectos, faz com que suas aulas se tornem monótonas, repetitivas, sem diálogos e as relações que mantêm são de autoritarismo e de “adestradores” de comportamentos. A respeito disso, Morais (1989, p. 27) alerta: “autoritarismo é um terrível processo de entropia nas relações humanas – especialmente nas pedagógicas”.

Por outro lado, podem-se destacar aqueles professores que conservam e incentivam as relações iguais nas salas de aulas, permitem reflexões sobre as diversas faces de condutas humanas, que possibilitam a autonomia moral; estabelecem relações positivas de diálogo, que permitem o aprender a conviver, a formar uma consciência crítica; utilizam metodologias com temas vinculados à realidade que propiciam análises críticas e conduzem alunos e professores a manterem uma cúmplice relação na busca da transformação da sociedade; privilegiam a ação de atividades lúdicas, que incentivam as relações dialógicas para esclarecer conflitos de companheirismo, de busca a descoberta, de exercício constante de convivência no grupo.

Diante disso, destaca-se a importância da relação do professor com o aluno. Na escola, sobretudo na Educação Infantil, a relação com o professor é o eixo de todas as relações e produções. Estas relações são marcadas por encontros e desencontros, erros e acertos, sendo através do carinho e cuidados corporais que o vínculo entre a criança e o professor se fortalecerá.

É, sobretudo com o corpo, mediado pela palavra, que a criança constrói seus vínculos afetivos e suas formas de convivência social. O que se propõe é que, através de jogos corporais, possam ser enriquecidas a vivência e a produção de diferentes aspectos da relação professor-turma e da relação entre pares (AMORIM, 1986, p.89).

Portanto, é preciso construir uma prática pedagógica democrática, em que a criança seja reconhecida e valorizada, em que exista espaços para trocas afetivas, para relações

dialógicas para o lúdico, para que as crianças possam compartilhar e construir novos conhecimentos, inclusive sobre si e sobre o outro.

É importante que os professores busquem alternativas para tornar a sala de aula um espaço de relações, um lugar em que se possa construir junto com os alunos critérios para formar um cidadão crítico, atuante, que lute por seus direitos, que reconheça seus deveres, que tenha consciência da sua responsabilidade no exercício da cidadania. É preciso também, que o professor transforme a sala de aula em um lugar de possibilidades de construção de relações de autonomia, de criação e recriação de seu próprio trabalho, de reconhecimento de si (NILDECOFF, 1994), de possibilidades de relações saudáveis e duradouras. Desse modo, as propostas lúdicas podem ser um valioso caminho para estas conquistas.

Entretanto, para que a inserção da atividade lúdica no contexto escolar seja uma ação de sucesso, é preciso que os profissionais tenham seus objetivos de trabalho bem definidos, conheçam o nível de aprendizagem de sua turma e o estágio de desenvolvimento em que os seus alunos se encontram. Sendo assim, a formação desses profissionais é um fator relevante para que as atividades realizadas tenham um retorno satisfatório.

Diante de tudo que já foi exposto, percebe-se que a utilização de atividades lúdicas no ambiente escolar representa um fator importante para que se alcance uma melhor aprendizagem. Através das brincadeiras e dos jogos, as crianças desenvolvem sua afetividade, manipulam objetos, praticam ações sensório-motoras e vivem ativamente os contextos de participação e interação social, fatores que contribuem para o seu desenvolvimento e para a aprendizagem (KISHIMOTO, 1993).

Vygotsky (1984) também afirma que o jogo é relevante para o desenvolvimento da criança, pois é através de atividades lúdicas que ela avança facilitando a tomada de consciência e autonomia, liberando emoção e prazer na aprendizagem. Dessa forma, percebe-se que é de suma importância discutir o lúdico a partir da teoria de Vygotsky, a qual está centrada no processo de internalização e determinismo em que a criança se apropria do meio social em que vive.

Cabe também destacar as ideias de Piaget (1998), outro teórico que traz importantes contribuições para as discussões a respeito do lúdico. Segundo ele a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança. Tanto Vygotsky como Piaget acreditam que as crianças se desenvolvem através do jogo. No entanto, as suas concepções quanto ao papel do jogo no desenvolvimento cognitivo diferem bastante. Para Piaget (1998) no jogo prepondera a assimilação, ou seja, a criança assimila no jogo o que percebe da realidade às estruturas que já construiu e neste sentido o jogo não é determinante nas modificações das

estruturas. Já para Vygotsky o jogo proporciona alteração das estruturas. Portanto, no próximo capítulo as discussões acerca do lúdico serão baseadas nas perspectivas de Vygotsky e Piaget.

3 O LÚDICO E A EDUCAÇÃO INFANTIL

O ser humano, desde o seu nascimento, está apto para descobrir, para aprender, para tomar para si todos os conhecimentos, dos mais simples até os mais complexos. Através do contexto em que está inserido e da interação com outras pessoas ele irá descobrir e aprender coisas novas durante toda a sua vida. As oportunidades de aprendizagens oferecidas às crianças têm papel fundamental no desenvolvimento motor, cognitivo e social. Neste contexto estão inseridos a Escola e o Educador, onde ambos trabalham para oferecer a criança um lugar de alegria, de prazer e de gosto pelo estudo, além de traçar caminhos capazes de transformar a sociedade.

Dentre as muitas formas de educar e transformar, podemos destacar a Educação Lúdica, que é o tema abordado neste trabalho. Como já foi dito, uma criança que joga um dado ou pula de um pé só não está apenas brincando e se divertindo, mas está também desenvolvendo funções motoras e cognitivas que são fundamentais para a sua vida. Deste modo, o lúdico na educação infantil tem sido uma das estratégias mais bem sucedidas no que se refere à estimulação do desenvolvimento cognitivo e de aprendizagem de uma criança. É considerada uma atividade significativa porque desenvolvem as capacidades de atenção, memória, percepção, sensação e todos os aspectos básicos relacionados à aprendizagem (DIAS, 2013)

Por estas razões, o lúdico começa a ter sentido, a ganhar mais espaço no âmbito educacional, principalmente na Educação Infantil. Com as grandes formulações da nova Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB 9394/1996), e logo após a criação dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs), foi discutida minuciosamente a prática pedagógica, dando grande importância ao lúdico no processo de aprendizagem e na construção do saber no que tange à Educação Infantil.

A Educação Infantil é uma modalidade escolar que passou a integrar a educação básica brasileira a partir de 1996, quando a Lei nº 9394/96 LDB, entra em vigor. Após dez anos, em 2006, a lei 11.274 é implementada trazendo algumas alterações a serem feitas na LDB, no que diz respeito à educação básica e aos seus níveis de ensino. De acordo com a nova lei, que regulamenta o ensino fundamental de nove anos, não cabe mais à educação infantil atender às crianças com seis anos de idade, as quais devem ser inseridas no primeiro ano do ensino fundamental. Portanto, a educação infantil é composta pelas creches, responsáveis pelas crianças de até 3 anos e pela pré-escola que recebe crianças de 4 e 5 anos.

O Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil traz em seu texto diversos fatores que devem ser considerados pela escola de educação infantil, entre eles destaca-se o brincar:

Considerando-se as especificidades afetivas, emocionais, sociais e cognitivas das crianças de zero a seis anos, a qualidade das experiências oferecidas que podem contribuir para o exercício da cidadania devem estar embasadas nos seguintes princípios: o respeito à dignidade e aos direitos das crianças, consideradas nas suas diferenças individuais, sociais, econômicas, culturais, étnicas, religiosas etc.; o direito das crianças a brincar, como forma particular de expressão, pensamento, interação e comunicação infantil; o acesso das crianças aos bens socioculturais disponíveis, ampliando o desenvolvimento das capacidades relativas à expressão, à comunicação, à interação social, ao pensamento, à ética e à estética; a socialização das crianças por meio de sua participação e inserção nas mais diversificadas práticas sociais, sem discriminação de espécie alguma; o atendimento aos cuidados essenciais associados à sobrevivência e ao desenvolvimento de sua identidade (BRASIL, 1998, p.13).

A escola pode ser vista como um local que favorece o desenvolvimento infantil em seus diversos sentidos, assim, o referencial da Educação Infantil ao contemplar o brincar como uma das questões presentes durante a vivência das crianças que fazem parte deste universo, já apontam a importância dessa ação para o desenvolvimento e para o aprendizado da criança.

Portanto, a utilização do brincar com a finalidade pedagógica na educação infantil é importante no processo de desenvolvimento da criança e também na sua aprendizagem. As crianças, principalmente no nível pré-escolar, aprendem de modo intuitivo durante os processos de interação com as ações que acontecem ao seu redor e o brincar pode interferir de forma positiva no momento dessa aprendizagem. Como afirma Kishimoto:

Ao permitir a ação intencional (afetividade), a construção de representações mentais (cognição), a manipulação de objetos e o desempenho de ações sensoriomotoras (físico) e as trocas e interações, o jogo contempla várias formas de representação da criança ou suas múltiplas inteligências, contribuindo para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil (KISHIMOTO, 2009, p.39).

A partir da criação de momentos lúdicos por um adulto com a intenção de estimular ou colaborar para algum tipo de aprendizagem direcionada, apresenta-se a dimensão chamada por Kishimoto (2009) de dimensão educativa, nesse momento o educador cria e mantém as condições do jogo e a possibilidade de brincar com ele, mas durante a brincadeira ele encontra formas para potencializar a aprendizagem ao mesmo momento em que a criança está brincando.

Deste modo, no contexto escolar a ação lúdica propõem manifestações que criam e recriam a possibilidade de imaginação e transformação da prática vivida do aluno, sendo que o educador com suas ferramentas pode contribuir para o desenvolvimento da criança. Para

isso, o educador precisa conhecer na íntegra o significado, a essência e os elementos que compõem o lúdico, isto é, o jogo, a brincadeira e o brinquedo, os quais trazem consigo a atração e o divertimento que por sua intervenção positiva desenvolve a construção prazerosa do saber e aprender brincando.

3.1 Jogo, Brinquedo e Brincadeira

Abordar as definições dos elementos que compõem o universo lúdico não é uma tarefa tão simples, uma vez que essas definições se confundem e se entrelaçam a cada momento e cada autor que se tenta buscar e estudar. De acordo com Kishimoto (2009, p.16) o jogo pode ser visto de três formas: “Como resultado de um sistema linguístico que ocorre dentro de um contexto social; como um sistema de regras e ainda como um objeto”. O sentido do jogo depende do contexto social onde ele é vivenciado. O jogo não segue uma lógica da ciência, mas sim a lógica de uma linguagem do cotidiano, podendo sofrer alterações e interpretações de acordo com o contexto social em que ele é praticado. Assim, o jogo recebe a imagem e o sentido que cada sociedade fornece para ele.

Além disso, o jogo pode ser visto como um sistema de regras, uma vez que podemos destacar diversos tipos que possuem regras claras e objetivas como o xadrez, dama ou até mesmo jogo de cartas. Ainda, segundo Kishimoto (2009), o jogo pode ser considerado como um objeto, o que seria então a materialização do jogo, sua forma concreta, seja ele de qualquer material.

Para Campos (2011) o jogo, nas suas diversas formas, auxilia no processo ensino-aprendizagem, tanto no desenvolvimento psicomotor, isto é, no desenvolvimento da motricidade fina e ampla, bem como no desenvolvimento de habilidades do pensamento, como a imaginação, a interpretação, a tomada de decisão, a criatividade, o levantamento de hipóteses, a aplicação dos fatos e dos princípios a novas situações, as quais acontecem quando jogamos, quando obedecemos a regras, quando vivenciamos conflitos numa competição, etc.

Outro elemento lúdico que tem grande importância na infância é o brinquedo, que é o instrumento da brincadeira e ao utilizá-lo a criança estabelece uma relação com o mesmo. O brinquedo pode ser utilizado de diversas formas, estimulando a representação e possibilitando uma entrada no mundo imaginário. Ele também desenvolve um pouco de representação do real no momento em que a criança o percebe como um substituto do objeto utilizado nas ações reais do dia a dia. Sobre isto Kishimoto afirma:

O brinquedo coloca a criança na presença de reproduções: tudo que existe no cotidiano, a natureza e as construções humanas. Pode-se dizer que um dos objetivos do brinquedo é dar à criança um substituto dos objetos reais na proposta de manipulá-los (KISHIMOTO, 2009, p.18).

Assim, o brinquedo, enquanto uma técnica lúdica a ser utilizada na prática pedagógica da Educação Infantil, supõe uma relação íntima com a criança e a indeterminação de regras para sua utilização. De acordo com Vygotsky (1998, p. 38) “o brinquedo estimula a representação, a expressão de imagens que evocam aspectos da realidade”.

A brincadeira, por sua vez, é vista como a ação que ocorre no plano imaginário ou no momento em que se joga. É uma atividade livre, que não pode ser delimitada e que, ao gerar prazer, possui um fim em si mesma (ALVES, 2001). Para Vygotsky (1998) a brincadeira infantil é uma situação imaginária criada pela criança e onde ela pode, no mundo da fantasia, satisfazer desejos até então impossíveis para a sua realidade.

No Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998), a brincadeira é considerada como um dos princípios fundamentais, defendida como um direito, uma forma particular de expressão, pensamento, interação e comunicação entre as crianças. Assim, a brincadeira é cada vez mais entendida como uma atividade que, além de promover o desenvolvimento global das crianças, incentiva a interação entre os pares, a resolução de conflitos, a formação de um cidadão crítico e reflexivo (KISHIMOTO, 2009; MIRANDA, 2001; VYGOTSKY, 1998).

Ainda sobre esses três elementos (jogo, brinquedo e brincadeira), Miranda (2001) traz algumas definições:

O jogo pressupõe uma regra, o brinquedo é o objeto manipulável e a brincadeira nada mais é que o ato de brincar com o brinquedo ou mesmo com o jogo. Jogar também é brincar com o jogo. O jogo pode existir por meio do brinquedo, se os “brincantes” lhe impuserem regras. Percebe-se, pois, que jogo, brinquedo e brincadeira têm conceitos distintos, todavia estão imbricados; ao passo que o lúdico abarca todos eles (MIRANDA, 2001, p.30).

Portanto, percebe-se que jogo, brinquedo e brincadeira estão intimamente ligados e fazem parte do universo lúdico, durante a relação que se estabelece entre esses elementos e a criança, no ato de manipulá-los, pode-se interpretar como o lúdico em ação.

3.2 O lúdico na concepção de Piaget

Para Piaget (1998) a criança participa ativamente do seu desenvolvimento, surgindo assim a aprendizagem. Primeiramente, se faz necessário que a criança amadureça para que, posteriormente, a aprendizagem venha ocorrer. A maturação surge no indivíduo para que

depois ele possa aprender através contatos com o meio social. Segundo ele o desenvolvimento e a inteligência humana passam por processos de equilíbrio, o que ele chama de assimilação e acomodação, e, ainda, através dos esquemas.

No processo de assimilação, o sujeito incorpora as informações vindas do meio a fim de aumentar seu conhecimento. Esse processo é controlado pelos esquemas, isto é, as estruturas mentais que existem previamente no sujeito. Já o processo de acomodação, ocorre quando a organização mental se modifica para acomodar as informações assimiladas pelo sujeito (DESLANDES, 2006). Nessa perspectiva, Como toda aprendizagem inicia-se a partir do desenvolvimento mental, Piaget criou uma classificação de acordo com a evolução das estruturas mentais humanas e de como o lúdico se manifesta em cada estágio do desenvolvimento. Para ele o desenvolvimento da criança ocorre em progressivas fases de assimilação e acomodação, que vai determinar o desenvolvimento cognitivo, afetivo social e motor da criança.

No estágio sensório-motor (do nascimento até os 2 anos, aproximadamente) as crianças aprendem por meio dos sentidos e da atividade motora. Trata-se do período em que há o desenvolvimento inicial das coordenações e relações de ordem entre ações. É também o período da diferenciação entre os objetos e o próprio corpo. Os primeiros símbolos lúdicos surgem a partir deste período e constituem jogos simples. No período em que a criança apresenta a idade entre 0 e 2 anos (período sensório-motor) faz parte de seu contexto lúdico os jogos de exercício, que são característicos da fase pré-verbal. Tais jogos têm como objetivo o divertimento, caracteriza-se pela reprodução de movimentos realizados com o próprio corpo, baseado na formação de ações espontâneas. Este tipo de jogo não possui tanta importância para a aprendizagem, pois a criança ainda se encontra em uma fase de preparação para a eclosão cognitiva. Portanto, nesse primeiro estágio Piaget refere-se à reprodução de atos reflexos com ausência de imitação, para ele nessa fase ocorre apenas um prolongamento de exercícios de prazer.

O segundo estágio é denominado de pré-operatório (dos 2 aos 7 anos), fase caracterizada pela expansão do pensamento simbólico ou capacidade representacional. As crianças usam um pensamento intuitivo que se expressa numa linguagem comunicativa, mas egocêntrica, porque o pensamento delas está centrado nelas mesmas.

Assim, após o surgimento da linguagem, a criança inicia os jogos simbólicos e nesse período ela pode atuar com jogos de imitação ou até mesmo de ficção. A partir dessa brincadeira a criança se aproxima da sua realidade e acaba por assimilar situações nela presentes.

O jogo simbólico é a transformação de objetos em símbolos a partir da vontade da criança. Dentre as suas funções pode-se destacar a realização de desejos, liquidação de conflitos e a compensação. Este tipo de jogo é a principal característica do período pré-operatório. Nesse estágio a criança utiliza a representação de um objeto através de outro. Os conteúdos deste jogo são os objetos e as situações da vida da criança e são possíveis de serem pensados por conta do símbolo. De acordo com Friedman (1996) o símbolo é uma representação do imaginário que possui uma representação real, isto é, uma comparação entre o objeto dado e um imaginado.

No terceiro estágio, o operatório concreto (dos 7 aos 12 anos) as crianças desenvolvem o pensamento lógico e são capazes de aceitar o ponto de vista do outro, por serem menos egocêntricas do que antes. Têm capacidade de classificação, agrupamento, reversibilidade e conseguem realizar atividades concretas, que não exigem abstração. Nesse período de 6 / 7 anos inicia-se a fase do jogo de regras, a qual irá se desenvolver plenamente até os 10/ 12 anos. Nesse tipo de jogo podem estar presentes aqueles citados anteriormente, como os jogos simbólicos ou até mesmo os jogos de exercício, mas neste momento, o jogo acontecerá de maneira coletiva e a regra será o elemento que proporcionará a organização e o andamento da brincadeira coletiva. O jogo de regras acaba por causar uma aprendizagem de socialização, no respeito às regras e a adaptação a elas, fatos que vão ser importantes no decorrer da vida da criança e do futuro adulto.

O Estágio das operações formais (dos 12 até a vida adulta) é a fase em que os indivíduos entram no nível mais alto do desenvolvimento cognitivo, por desenvolverem a capacidade de pensar em termos abstratos. Eles são capazes de imaginar possibilidades, formular e testar hipóteses. O pensamento lógico da criança é capaz de constituir conhecimento sob o mundo que lhe cerca, sendo que este pensamento baseia-se no raciocínio e percepção, nessa fase também estão inserido os jogos de regras que emergem das situações relações sociais e interindividuais.

Portanto, percebe-se que Piaget defende a ideia que o desenvolvimento humano passa por um processo contínuo entre as ações do sujeito sob o meio ambiente, que perpassa por vários estágios: sensório-motor; pré-operatório; operatório concreto e operatório formal. Dentro desta classificação o jogo estará organizado por ordem de desenvolvimento como: jogos de exercício (estágio sensório-motor), jogos simbólicos (estágio pré-operatório), jogos de regras (operatório concreto e operatório formal).

Piaget (1998, p.62) também destaca que “o brinquedo não pode ser visto apenas como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento

físico, cognitivo, afetivo e moral”. Através dele se processa a construção de conhecimento, principalmente nos períodos sensório-motor e pré-operatório. Operando sobre os objetos, as crianças, desde pequenas, estruturam seu espaço e seu tempo, desenvolvendo a noção de casualidade, chegando à representação e, finalmente, à lógica.

De acordo com Miranda (2001, p.34) “Piaget foi um dos pesquisadores que mais destacou o jogo como elemento coadjuvante no processo evolutivo da criança e a capacidade socializadora que este possui”. Diante dos estudos feitos por Piaget, percebe-se que o jogo é intrínseco à natureza da criança e que o desenvolvimento e a complexidade do jogo em que ela participa têm ligação direta com o seu desenvolvimento cognitivo e motor, assim apresentando novas experiências e à medida que avança nos seus estágios do desenvolvimento. De tal modo, a criança tem o jogo como uma atividade fundamental para o aprendizado não só escolar, mas também para o conhecimento do mundo.

3.3 O lúdico na concepção de Vygotsky

Assim como Piaget, Vygotsky (1998) também desenvolveu estudos relacionados ao lúdico e sua relação com a aprendizagem humana. No entanto, ele considera que o aprendizado se dá inicialmente do meio social para depois atingir a esfera do indivíduo. Para Vygotsky o desenvolvimento ocorre ao longo da vida e o sujeito é interativo usando as interações sociais para a aprendizagem. Para que a criança se desenvolva ela deve estar envolvida numa interação de aspectos sociais ocorridas no meio ambiente, determinando assim, formas complexas sob funções mentais dependendo das experiências sociais em que as crianças estão inseridas.

Os estudos de Vygotsky sobre desenvolvimento e aprendizagem infantil estiveram centrados na zona de desenvolvimento proximal - ZDP, que ele define como:

[...] A distância entre o nível de desenvolvimento real, que se costuma determinar através da solução independente de problemas, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da solução de problemas sob a orientação de um adulto ou em colaboração com companheiros mais capazes. (VYGOTSKY, 1998, p.112).

A Zona de Desenvolvimento Proximal é melhor compreendida como a distância entre a capacidade de algo que a criança pode fazer sozinha e o que ela é capaz de realizar com a mediação de alguém. É importante destacar que a capacidade de realizar determinada tarefa, depende muito do nível de desenvolvimento à qual a criança está no momento. Assim, a ZDP é caracterizada por alguns processos que estão em construção, que ainda não atingiram a

maturação, mas que após serem realizadas com auxílio de alguém mais experiente poderá ser realizada de forma independente.

Por favorecer a criação desta zona, o lúdico pode ser considerado um recurso para ser utilizado em meio às propostas pedagógicas, já que faz parte da natureza infantil podendo contribuir para o amadurecimento dos processos que estão em formação. Para Vygotsky (1998) o jogo é importante para o desenvolvimento da criança, pois é através de atividades lúdicas que ele avança facilitando a tomada de consciência e autonomia, liberando emoção através de sua percepção e estimulando o prazer da aprendizagem. Através do jogo a criança pode definir conceitos, criar situações que desenvolvam sua atuação, revelando-se em relação às situações reais.

O mesmo autor acredita que é no mundo imaginário da criança que o jogo acontece, sendo este baseado na imaginação que conseqüentemente surge da ação, assim a criança na medida em que imagina joga, pois neste imaginar ela cria um mundo de atividades lúdicas que possibilitam a ação do jogo. Numa situação imaginária de jogo se faz presente a percepção, que é um veículo para a atividade lúdica da criança, e como importante papel age no desenvolvimento cognitivo e social a partir de suas próprias experiências no meio social, guiando-as a formação de suas condutas.

No momento em que a criança brinca e entra no mundo do faz de conta as aprendizagens se dão de maneira mais intensa. Quando as crianças brincam com situações imaginárias existem também algumas representações de situações reais, como a fixação de regras e comportamento que fazem parte da cultura cotidiana da criança que acabam sendo trazidas para o jogo ainda que inconscientemente. Assim todas as situações que a criança vivencia servem de elementos para a sua imaginação, ela observa, vive e depois combina, cria e recria as situações de sua brincadeira, fato que faz com que ela aprenda de acordo com o que conhece em seu meio (VYGOTSKY, 1998).

Nessa perspectiva, Vygotsky (1998) também considera que o brincar é um espaço de aprendizagem onde a criança age além do seu comportamento humano. No brincar, ela age como se fosse realidade, realizando simbolicamente, o que mais tarde será concretizado na vida real. Apesar de aparentemente expressar apenas o que mais gosta, a criança quando brinca, aprende a se subordinar às regras das situações que reconstrói.

Ele ainda enfatiza a importância do brinquedo para o desenvolvimento infantil:

É no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva que depende de motivações internas. Para uma criança muito pequena os objetos têm força motivadora, determinando o curso de sua ação, já na situação de brinquedo os objetos perdem essa força motivadora e a criança, quando vê o objeto, consegue agir de forma diferente em relação ao que vê, pois ocorre uma diferenciação entre os

campos do significado e da visão, e o pensamento que antes era determinado pelos objetos do exterior, passa a ser determinado pelas ideias (VYGOTSKY, 1998, p. 112).

Percebe-se que Vygotsky atribui ao brinquedo um papel importante, de preencher uma atividade básica da criança, ou seja, ele é um motivo para a ação. Ele ressalta que a criança tem uma necessidade muito grande de satisfazer imediatamente seus desejos. Na educação infantil existe uma grande quantidade de desejos que não podem ser realizados imediatamente, nesse momento os brinquedos são inventados, justamente para que a criança possa experimentar desejos irrealizáveis, uma vez que se envolve com ilusórios e o imaginário.

Em suma, pode-se afirmar que tanto Piaget como Vygotsky veem a criança como um ser que recria realidades e podem modificar algumas situações vividas, embora para Piaget o desenvolvimento se inicie com a maturação biológica e para Vygotsky este é proporcionado pela interação com o meio social. No entanto, para ambos as aquisições sensoriais e cognitivas das crianças têm estreita relação com o meio físico e social. Isto nos permite afirmar que a organização do espaço e do tempo é fundamental para o desenvolvimento das crianças, uma vez que influenciam positivamente as funções motoras, sensoriais, simbólicas e lúdicas.

3.4 Tempo, espaço e rotina na Educação Infantil

As diversas atividades que acontecem na Educação Infantil (brincadeiras, alimentação, repouso, sono, higiene, atividades com as famílias, reuniões de professores, entre outras) devem se organizar no tempo e no espaço da instituição. Nesse contexto, a relevância da organização do tempo e do espaço é verificada quando se compreende que estes contribuem para o processo de aprendizagem, para a formação da autonomia, para a estabilidade e segurança emocional da criança.

A organização do tempo pedagógico apresenta uma dinâmica multifacetada, nesse sentido o professor deve perceber as diversas relações sociais entre as crianças e também os gostos, necessidades individuais e coletivas. Segundo Barbosa e Horn (2001), no planejamento das atividades diárias é fundamental que o educador observe com que as crianças brincam, como brincam, o que lhes chama mais a atenção e em que espaços elas preferem ficar. Dessa forma, as atividades realizadas não se tornarão uma sequência monótona, que nada tenham a ver com as crianças. Essas autoras ainda ressaltam que, para a organização das atividades num determinado tempo, é preciso haver momentos diferenciados,

que levem em consideração as necessidades biológicas das crianças, bem como o tempo e o ritmo que cada uma delas necessita para realizar as atividades propostas.

Na Educação Infantil, a rotina é uma perspectiva que deve ser sempre levada em conta, pois é ela que norteia e estrutura o trabalho do educador. Dornelles e Horn (2004) entendem por rotina o estabelecimento de uma sequência básica de atividades diárias, por este motivo destacam:

Planejar atividades, fazer uma boa organização do trabalho possibilita ao educador ter uma direção nas coisas que se propõe a fazer, bem como oferece segurança às crianças, permitindo-lhes desde muito pequenas a compreensão de que vivemos num mundo organizado, onde as coisas acontecem numa sucessão do tempo: antes durante e depois. Oportunizar-lhes vivência de situações que lhes permitam entender isto, é auxiliá-las também a serem mais independentes em relação ao adulto (DORNELLES; HORN, 2004, p. 19).

É importante destacar que rotina não significa fazer as mesmas coisas todos os dias, nem cumprir exatamente o que foi planejado, já que diversos fatores podem exigir ajustes e mudanças ao longo do desenvolvimento das atividades. Nesse sentido, a rotina deve ser planejada, porém flexível, devendo envolver o cuidado, o ensino e as especificidades imaginativas da criança, como aponta o Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil (RCNEI):

A rotina representa, também, a estrutura sobre a qual será organizado o tempo didático, ou seja, o tempo de trabalho educativo realizado com as crianças. A rotina deve envolver os cuidados, as brincadeiras e as situações de aprendizagens orientadas (BRASIL, 1998, p.54).

Portanto, percebe-se que a organização do tempo no espaço educacional está inerentemente ligada às atividades que são propostas para o seu desenvolvimento, além do suprimento das necessidades básicas da criança.

Nas escolas de Educação Infantil, a rotina torna-se um fator de segurança, visto que orienta as ações das crianças e dos professores favorecendo a previsão de situações que possam vir a acontecer. No entanto, em algumas escolas nas quais a rotina deveria ser uma âncora, ela acaba se tornando uma “camisa de força”, pois é organizada de forma em que há um tempo pré-estabelecido para todas as atividades e esse tempo deve ser seguido rigorosamente, não levando em consideração a individualidade e as diferenças culturais, assim como ressalta Batista (1998, p. 46):

Na creche há indícios de que as atividades são propostas para o grupo de crianças independente da diversidade de ritmos culturais das mesmas. Todas as crianças são levadas a desenvolver ao mesmo tempo e no mesmo espaço uma mesma atividade proposta pela professora. Trabalha-se com uma suposta homogeneidade e uniformidade dos comportamentos das crianças. Parece que há uma busca constante pela uniformização das ações das crianças em torno de um suposto padrão de

comportamento. Espera-se que a criança comporte-se como aluno: aluno obediente, aluno ordeiro, aluno disciplinado, entre outras.

A respeito disso, o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (BRASIL, 1998, p.73) traz sugestões, críticas e referências para a organização do tempo na Educação Infantil, destacando que: “Rotinas rígidas e inflexíveis desconsideram a criança, que precisa adaptar-se a ela e não o contrário, como deveria ser; desconsideram também o adulto, tornando seu trabalho monótono, repetitivo e pouco participativo”.

A rotina deve possibilitar que a criança oriente-se na relação espaço/tempo, reconhecendo seu andamento, dando sugestões e propondo mudanças. Levando em consideração as necessidades da criança, é indispensável que dentre os elementos que compõem a rotina façam parte os horários de alimentação, higiene, escovação de dentes, calendário, roda de música, oração, hora do conto, repouso, atividades lúdicas e significativas, jogos diversificados como faz de conta, exploração de diversos materiais, isto é, atividades que estimulem o desenvolvimento da criança (MASSENA, 2011).

4 METODOLOGIA

4.1 Delineamento da pesquisa

O presente estudo trata-se de uma pesquisa de natureza qualitativa. De acordo com Minayo (1994, p.21 e 22):

A pesquisa qualitativa responde a questões muito particulares. Ela se preocupa, nas ciências sociais, com um nível de realidade que não pode ser quantificado, ou seja, ela trabalha com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não pode ser reduzidos à operacionalização de variáveis.

A técnica utilizada para coleta de dados foi a observação participante, a qual oferece informações valiosas sobre a situação observada. De acordo com Vianna (2003), a importância da observação em sala está no fato de ela captar as nuances daquilo que pareceria comportamento mecânico, vazio, porém cheio de significados. Portanto, a escolha por esta modalidade de pesquisa ocorreu pela necessidade de aproximação da realidade que se desejava ser estudada, para que fosse possível observar as situações como elas acontecem de forma natural, participando do cotidiano e observando os fenômenos e as demandas que ocorrem no dia a dia da sala de aula.

4.2 Público-alvo

A pesquisa foi realizada no Instituto Santa Rosa Mística, uma escola da rede privada, localizada no município de Santa Rita/PB. A instituição oferece a toda a comunidade Educação Infantil (Infantil II, III, IV e V), que funciona das 13:00h às 17:00h; e Ensino Fundamental (do 1º ao 5º anos), das 7:00h às 12:00h.

Possui 10 (dez) salas de aula ao todo, distribuídas no térreo e primeiro andar. Além disso, a escola possui 01 (um) laboratório de informática, 01 (uma) sala de vídeo, 01 (uma) biblioteca, 03 (três) banheiros, 01 (um) masculino, 01 (um) feminino e outro para os funcionários da instituição. Não possui uma quadra, no entanto, possui um pátio bastante espaçoso, no qual as crianças brincam no recreio.

Quanto aos profissionais, a escola possui uma equipe composta por 12 professores, uma Psicopedagoga, uma Supervisora e uma Gestora. Avalio que, a instituição escolar possui uma filosofia de trabalho direcionada a oferecer diariamente um ensino de qualidade, uma vez

que procura assegurar a participação de toda a comunidade escolar, respeitando as diferenças, implantando ações inovadoras, que a cada dia diversificam o plano pedagógico desenvolvido no ambiente escolar.

A escola segue o calendário escolar com 200 dias letivos, distribuídos em 800 horas de efetivo exercício, elaborado pela Secretaria de Educação e adaptado conforme a necessidade da instituição. Os eventos e datas comemorativas são planejados pelos professores e funcionários do estabelecimento juntamente com a supervisora e a gestora.

O ambiente escolhido para as observações foi a turma do Infantil IV-A (também denominado de pré-II), composta por 25 crianças, todas elas com cinco anos de idade, sendo 14 meninas e 11 meninos. A sala é bastante espaçosa, comporta as mesas e cadeiras, uma caixa grande com brinquedos, a estante onde ficam os materiais da professora e também alguns brinquedos, restando no fundo da sala um espaço “vazio” onde é realizado o “cantinho da leitura”. As paredes são bem coloridas, decoradas com materiais construídos pelos alunos como pinturas, desenhos e colagens. A professora também utiliza as paredes como suporte para o trabalho, nelas também estão afixados elementos que são utilizados nas atividades de rotina como o calendário, os combinados da turma e o mural das atividades.

4.3 Instrumentos

Durante todo o processo de observação foi utilizado um diário de bordo, onde foram registrados os fatos e acontecimentos que ocorreram no ambiente observado, no sentido de identificar como o lúdico é utilizado na prática docente e qual a importância que os professores dão a essa ferramenta pedagógica.

4.4 Procedimento

Inicialmente foi necessário manter contato com a instituição escolar, na qual se pretendia realizar a pesquisa, onde os diretores foram devidamente informados sobre os objetivos do estudo. Na oportunidade, foram agendadas visitas para a realização das observações.

Foram realizadas observações na sala de aula durante uma semana (de segunda à sexta-feira), no período das 13:00h às 17:00h, objetivando verificar como a professora utiliza o lúdico no decorrer de sua atuação.

5 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Através das observações realizadas no Instituto Santa Rosa Mística, foi possível analisar como uma professora da Educação Infantil utiliza o lúdico na sua prática pedagógica. Foi utilizado um roteiro de observação, que continham as seguintes questões:

- ✓ A professora desenvolve atividades lúdicas que estimulem o seu desenvolvimento das crianças?
- ✓ De que maneira a professora observa e intervém nas brincadeiras?
- ✓ Participa ativamente das brincadeiras das crianças? Como?
- ✓ Permite que a criança explore diversos materiais enquanto brinca?
- ✓ A escola possui espaços adequados para a realização das brincadeiras?

Assim, será feito um relato individual da turma observada, tendo como objetivo o brinquedo, a brincadeira e o papel do professor, sem deixar de enfatizar a criança e o educador como sujeitos desta pesquisa.

Inicialmente serão descritas as atividades realizadas pela professora durante os cinco dias de observação, como mostra a Tabela 1.

Tabela 1. Rotina observada

ROTINA						
1º dia	Chegada (os alunos são recepcionados pela auxiliar)	Início das atividades (oração e músicas)	Atividade I (apresentação do conteúdo e da tarefa)	Hora do lanche/ Recreio	Atividade II (relacionada à primeira)	Saída (os alunos vão ao pátio)
2º dia	Chegada (os alunos são recepcionados pela auxiliar)	Início das atividades (oração e músicas)	Atividade I (apresentação do conteúdo e da tarefa)	Hora do lanche/ Recreio	Atividade II (leitura e pintura)	Saída (os alunos vão ao pátio)
3º dia	Chegada (os alunos são recepcionados pela auxiliar)	Início das atividades (oração e músicas)	Atividade I (aula no jardim da escola)	Hora do lanche/ Recreio	Atividade II (relacionada à primeira)	Saída (os alunos vão ao pátio)
4º dia	Chegada (os alunos são recepcionados pela auxiliar)	Início das atividades (oração e músicas)	Atividade I (apresentação do conteúdo e brincadeira)	Hora do lanche/ Recreio	Atividade II (relacionada à primeira)	Saída (os alunos vão ao pátio)
5º dia	Chegada (os alunos são recepcionados pela professora)	Início das atividades (oração e músicas)	Atividade I (artes)	Lanche coletivo/ Recreio	Atividade II (atividades psicomotoras)	Saída (os alunos vão ao pátio)

Como pode ser observado na tabela 1, os alunos são recepcionados, na maioria das vezes, pela auxiliar de sala, logo em seguida são distribuídos brinquedos, enquanto aguardam a chegada da professora. Nesse tempo em que esperam a professora, as crianças interagem com os colegas de classe e com alunos de outras turmas, principalmente com irmãos ou amigos mais próximos. Nos dias observados a professora chegava por volta das 13h00 e as atividades se iniciavam às 13h30min. Antes de apresentar o conteúdo, a professora e as crianças sempre fazem a oração do dia e cantam diversas músicas.

Percebeu-se que esse é um momento excepcional, que as crianças adoram, elas cantam, dançam, fazem gestos e se movimentam. Não há dúvida que as crianças pequenas gostam muito de se movimentar. Elas demonstram seus estados afetivos com o corpo inteiro: se estão alegres, pulam, correm e brincam. Se estiverem tímidas ou tristes, encolhem-se e sua expressão corporal pode revelar o que sentem. Como já afirmava Wallon (1947): “A criança pequena utiliza seus gestos e movimentos para apoiar seu pensamento, como se este se projetasse em suas posturas”.

De acordo com o RCNEI movimento é uma linguagem que comunica estados, sensações, ideias, ou seja, a dimensão expressiva do movimento engloba tanto as expressões e comunicação de ideias, sensações e sentimentos pessoais como as manifestações corporais que estão relacionadas com a cultura. A dança é uma das manifestações da cultura corporal dos diferentes grupos sociais que está intimamente associada ao desenvolvimento das capacidades expressivas das crianças (BRASIL, 1997, p. 30). Portanto, é importante que na Educação Infantil o professor possa organizar atividades em que as crianças conheçam e valorizem as possibilidades expressivas do próprio corpo.

Quanto à apresentação de conteúdos, no 1º dia a professora trabalhou com os encontros vocálicos, levando figuras relacionadas ao tema e explicando a atividade I. Posteriormente, a atividade foi distribuída aos alunos e a professora auxiliou cada um individualmente a efetuar a tarefa. Cabe ressaltar que nesse momento a auxiliar de sala também ajudava os alunos. No segundo horário, isto é, após o recreio, foram desenvolvidas atividades relacionadas a primeira. Nesse momento foi reforçado tudo que foi visto no início da aula.

No 2º dia, o conteúdo trabalhado foi o mesmo, no entanto a professora trouxe uma história ilustrada, na qual apareciam vários encontros vocálicos. Dessa forma, a primeira atividade foi relacionada ao texto apresentado. Mais uma vez a professora acompanhou individualmente cada aluno no desenvolvimento da tarefa. A segunda atividade, após o recreio, foi uma atividade mais dinâmica, onde a professora contou uma história (conto de

fadas), tendo como recurso disponível um livro e um kit de fantoches. Depois de contar a história a professora pediu que alguns alunos recontassem a história da forma que entendeu. Por fim, eles realizaram uma pintura relacionada a atividade. Nesse momento ficou evidente a preocupação da professora com relação à estimulação da criatividade, imaginação e fantasia infantil.

Assim, pode-se perceber que em uma simples atividade lúdica podem ser trabalhado diversos aspectos importantes para o desenvolvimento da criança. A respeito disso, Campos (2011) destaca que o lúdico, nas suas diversas formas, auxilia no processo ensino-aprendizagem, tanto no desenvolvimento psicomotor, isto é, no desenvolvimento da motricidade fina e ampla, bem como no desenvolvimento de habilidades do pensamento, como a imaginação, a interpretação, a criatividade, o levantamento de hipóteses.

No 3º dia, as atividades se iniciaram de uma forma bem diferente, os alunos foram levados para o jardim da escola, onde o conteúdo trabalhado foi “As plantas”. Foi uma atividade bastante interessante, pois os alunos tiveram contato de forma prática com o assunto explicado, além de ser uma forma de estimulá-los a se interessarem pelo conteúdo. No segundo horário foi realizada uma atividade escrita relacionada à primeira.

Logo, constata-se a importância do professor criar espaços para possibilitar a aprendizagem dos seus alunos. De acordo com Friedmann (2003) no processo da Educação, o papel do educador é primordial, pois é ele quem cria espaços, oferece os materiais e participa das atividades, ou seja, media a construção do conhecimento.

No 4º dia, foi apresentado o conteúdo “os números” (1 a 10), a professora trouxe cartazes grandes com os números trabalhados, cada cartaz tinha uma quantidade de desenhos referente ao número. Depois de apresentar o conteúdo a professora realizou a seguinte brincadeira com a turma: foram expostas várias tampinhas de garrafas que continham números, o aluno tinha que virar uma tampinha, identificar o numeral e depois pegar a quantidade de tampinhas referente ao número que retirou. Os alunos adoraram a brincadeira e participaram de forma espontânea. Alguns ainda não conseguiam identificar os números, porém insistiam em brincar novamente, além disso, os outros que já identificavam, ajudavam os demais. No segundo horário, a atividade II foi baseada na primeira aula, sendo uma atividade escrita.

Portanto, percebe-se que a partir da criação de momentos de ludicidade/ brincadeira por um adulto com a intenção de criar um estímulo ou colaborar para algum tipo de aprendizagem direcionada, apresenta-se a dimensão chamada por Kishimoto (2009) de dimensão educativa, na qual o educador cria e mantém as condições do jogo e a possibilidade

de brincar com ele, mas no entremeio da brincadeira ele encontra formas para potencializar a aprendizagem ao mesmo momento em que a criança está brincando.

Diferente dos dias anteriores, no 5º dia as crianças foram recepcionadas pela professora, no entanto, a rotina foi a mesma. A primeira atividade realizada foi de Artes, porém, antes de iniciar a atividade a professora contou uma bela história para os alunos e pediu que todos prestassem bastante atenção. Depois disso, ela distribuiu algumas tintas e solicitou que os alunos fizessem misturas de cores para formar novas cores. Posteriormente foram formados grupos e solicitado que cada grupo fizesse uma pintura relacionada à história. Por fim, eles teriam que apresentar o desenho e falar sobre ele.

Foi uma atividade belíssima, na minha visão, pois os alunos criaram desenhos lindos e histórias fascinantes sobre eles. Nesse tipo de atividade lúdica proposta pela educadora ficou perceptível a preocupação com o desenvolvimento global das crianças, visto que ela procurava variar e diversificar as atividades, atendendo as diversas áreas do desenvolvimento, dentre as quais se destacam: socialização, motricidade, oralidade e criatividade.

Dessa forma, pode-se considerar que quando a criança brinca e entra no mundo do faz de conta as aprendizagens se dão de maneira mais intensa e espontânea. Pois como aponta Vygotsky (1998), todas as situações que a criança vivencia servem de elementos para a sua imaginação, ela observa, vive e depois combina, cria e recria as situações de sua brincadeira, fato que faz com que ela aprenda de acordo com o que conhece em seu meio (VYGOTSKY, 1998).

Desse ponto de vista, as formas que auxiliam as crianças na construção de aprendizagens diversas ativando o desenvolvimento, são as interações sociais, incluindo principalmente a escola, pois a intervenção de um adulto no meio em que a criança vive, provocará a possibilidade perceptiva da criança estimulando seu raciocínio e contribuindo para o seu conhecimento sobre tal assunto, por isso para Vygotsky (1998) a criança é um ser ativo que cria e constrói.

Ainda sobre o 5º dia, no segundo horário foram trabalhadas atividades psicomotoras no pátio, como boliche, amarelinha, brincadeiras com obstáculos e músicas. Todas essas atividades tinham o objetivo de trabalhar a coordenação motora ampla, possibilitando o conhecimento, o domínio e a dissociação dos movimentos corporais. Isso demonstra o quanto a professora se preocupa em desenvolver atividades lúdicas que também estimulam a motricidade das crianças, conforme afirma Campos (2011), que as brincadeiras, nas suas diversas formas, auxiliam no processo ensino-aprendizagem, bem como no desenvolvimento psicomotor, isto é, no desenvolvimento da motricidade fina e ampla.

Além disso, de acordo com o RCNEI, o trabalho com movimento contempla a multiplicidade de funções e manifestações do ato motor, desenvolvendo aspectos específicos da motricidade das crianças, abrangendo uma reflexão acerca das posturas corporais implicadas nas atividades cotidianas, bem como atividades voltadas para a ampliação da cultura corporal de cada criança (BRASIL, 1998).

Com relação à hora do lanche e o recreio, depois que todos concluíam as atividades do primeiro horário, iniciava-se o lanche, às 15h00. Todos os alunos eram convidados a formar uma fila indiana para lavar as mãos. Nesse momento eles cantavam músicas relacionadas à hora do lanche (“meu lanchinho”, “borboletinha”, etc.). Quando retornavam à sala de aula todos sentavam e faziam uma oração, agradecendo pelo lanchinho. Posteriormente, a professora e a auxiliar ajudavam as crianças a abrirem seus lanches.

Essa rotina foi observada nos quatro dias (de segunda a quinta-feira), apenas no quinto (sexta-feira) a “hora do lanche” foi um pouco diferenciada, pois foi feito um lanche coletivo. O lanche coletivo na escola serve para a socialização das crianças, colaborando principalmente para o desenvolvimento social e humano do ser em formação. É também uma oportunidade de partilhar costumes e hábitos, de trocar experiências, enfim, é um evento social onde os alunos compartilham seus lanches uns com os outros. Nesse dia a professora levou os alunos para o pátio, colocou uma toalha de mesa no chão e todos sentaram ao redor. Os alunos espalhavam e organizavam os seus lanches juntamente com a professora. Por fim, todos pegavam o que desejassem comer.

Portanto, percebe-se que mesmo na hora do lanche, considerado pela maioria dos alunos um momento de descanso e lazer, a professora se preocupa em realizar atividades lúdicas e diferenciadas. A esse respeito Silva (2002) destaca que o professor precisa construir um conjunto de territórios a serem explorados pelos alunos e disponibilizar múltiplas conexões, permitindo que o aluno também faça por si mesmo. Deste modo, cabe destacar que ensinar é uma prática na qual o papel do professor vai além de um ensino de transmissão de conteúdos, ele é peça fundamental no processo de construção do conhecimento.

Com relação ao recreio, as crianças eram direcionadas ao pátio. Nos quatro dias observados elas brincavam livremente, no entanto, a professora e a auxiliar faziam intervenções relacionadas tanto ao cuidado físico das crianças quanto as mediações necessárias ao desenvolvimento das capacidades e habilidades das crianças enquanto brincavam. As crianças dessa turma tinham acesso a materiais e brinquedos tais como: bola, boliche, jogos de encaixe, quebra-cabeça, jogo da memória, carrinhos, ursos de pelúcia, massa de modelar, entre outros.

Apenas no 5º dia de observação as atividades do recreio foram dirigidas, a professora e a auxiliar realizaram com as crianças brincadeiras como “passa anel”, “morto-vivo”, “amarelinha” e brincadeiras de roda. Cabe também ressaltar que as crianças indisciplinadas apenas observavam as outras brincando como castigo para seu mau comportamento.

Após o recreio as crianças voltavam para a sala de aula e a professora proporcionava um “momento de descanso”, para que eles se acalmassem, uma vez que voltavam muito agitados do recreio. No momento de descanso era colocada uma música calma, todos deitavam no chão e a professora contava uma história. Posteriormente, iniciavam-se as atividades do segundo horário, as quais já foram descritas anteriormente.

Por fim, na hora da saída, por volta das 16h30min, as crianças eram direcionadas ao pátio, para brincar livremente, aguardando a chegada dos seus pais.

Conforme afirma Wajskop e como foi possível observar na instituição, o professor deve ocupar lugar central na educação das crianças, bem como nas brincadeiras, já que a educação infantil é um lugar privilegiado para esse tipo de interação:

Considerando que a brincadeira deva ocupar um espaço central na educação infantil, entendo que o professor é figura fundamental para que isso aconteça, criando os espaços, oferecendo-lhes material e partilhando das brincadeiras das crianças. Agindo desta maneira, ele estará possibilitando às mesmas uma forma de aceder às culturas e modos de vida adultos, de forma criativa, social e partilhada. Estará, ainda, transmitindo valores e uma imagem da cultura como produção e não apenas consumo (WAJSKOP, 2007, p.112).

Em suma, durante o processo de observação em sala foi possível perceber a utilização de atividades lúdicas aliadas ao conteúdo pedagógico no decorrer das ações da professora. Diante das observações percebeu-se que a mesma não restringe o lúdico a atividades de descontração e brincadeiras, proporcionando desenvolvimento e diversas aprendizagens para seus alunos.

Bem como a maioria das instituições de ensino, a escola também segue uma rotina sistemática, assimilada pelas crianças desde cedo. Dornelles e Horn (2004) apontam a importância da rotina, isto é, o estabelecimento de uma sequência básica de atividades diárias, uma vez que planejar, fazer uma boa organização do trabalho possibilita ao educador ter uma direção nas coisas que se propõe a fazer, bem como oferece segurança às crianças, permitindo-lhes compreender que vivemos num mundo organizado, onde as coisas acontecem numa sucessão do tempo: antes durante e depois.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A escola é um lugar privilegiado para a ocorrência de jogos e brincadeiras características da infância, principalmente quando se trata de Educação Infantil, o ato de brincar deve ser valorizado e estimulado pelos educadores. Como afirma o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI), a brincadeira deve ser um elemento constante na rotina das escolas que atuam com a educação de crianças, entretanto a brincadeira precisa ser encarada como um instrumento que colabora para a aprendizagem, deixando de ser utilizada apenas nos intervalos das ações pedagógicas ou como forma de preencher o planejamento diário.

Estudiosos como Vygotsky e Piaget já traziam em suas pesquisas a importância das atividades lúdicas, sejam elas, jogos de montar, brincadeiras de faz de conta, jogos simbólicos, jogos de regras ou brincadeiras livres para a infância. Cada um deles propicia aprendizados que colaboram no desenvolvimento cognitivo e social da criança.

Com base nesses estudos e nas observações, percebeu-se que a professora da turma observada faz o uso de atividades com fundamentação lúdica nos diversos momentos da sua rotina de forma consciente. Diante do que foi observado, são vários tipos de atividades lúdicas propostas por ela no dia a dia da turma, tais como jogos de regras, brincadeiras cantadas e livres, trabalho com figuras e pintura, jogos de encaixe, brincadeiras psicomotoras.

É importante que exista diversidade das atividades utilizadas pelas professoras em sala de aula. Também se torna fundamental que os momentos de atividade lúdica não apareçam na rotina da escola apenas no momento destinado ao recreio.

O objetivo dessa pesquisa, ao demonstrar um universo onde o lúdico se faz presente nas ações dos professores e dos alunos, não é que os profissionais de educação abandonem o livro didático e as aulas expositivas. A intenção é apontar a ludicidade como uma alternativa para a metodologia utilizada na educação infantil, não como um recurso único, mas como uma estratégia que não impossibilita utilização simultânea de outros recursos metodológicos.

Espera-se que os profissionais compreendam a importância desta estratégia, que percebam como ela pode ser uma grande aliada no seu trabalho e que a partir disso possam utilizá-la em seu cotidiano, podendo assim obter juntamente com seus alunos resultados positivos no seu desenvolvimento.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, P. N. Educação Lúdica: **Técnicas e Jogos Pedagógicos**. Ipiranga, SP: Loyola, 2003.
- ALVES, R. **Conversas sobre Educação**. Campinas, SP: Verus Editora, 2003.
- _____. É brincando que se aprende. **Páginas Abertas**. v. 27, n. 10, p. 20-21, 2001.
- AMORIM, M. **Atirei o pau no gato** – A pré-escola em serviço. São Paulo: Brasiliense, 1986.
- ANTUNES, C. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**: os jogos e os parâmetros curriculares nacionais. Campinas: Papirus, 2005.
- ARIÉS, P. **História Social da Criança e da Família**. 2ª ed. Rio de Janeiro: Guanabara, 1981.
- BARBOSA, M. C. S; HORN, M. G. S. Organização do Espaço e do Tempo na Escola Infantil. In: CRAIDY, C. M; KAERCHER, G. E. **Educação Infantil: Pra que te quero?** Porto Alegre: ArtMed, 2001.
- BARBOSA, R. F. M.; GOMES, C. F. **Brincadeira e desenho animado - a linguagem lúdica da criança contemporânea**. In: X Congresso Nacional de Educação. 2011. Disponível em: http://educere.bruc.com.br/CD2011/pdf/5656_3458.pdf. Acesso em: 09 set. 2014.
- BATISTA R. **A rotina no dia-a-dia da creche**: entre o proposto e o vivido. Florianópolis, SC. Dissertação (Mestrado em Educação) Universidade Federal de Santa Catarina, 1998.
- BRASIL. LDB – **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Lei n. 9.394/96 de 20 de dezembro de 1996.
- _____. Ministério da Educação. Secretaria de Educação. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**: Brasília: MEC / SEF, 1998. v. 1 e 2.
- _____. MEC. SEF. **Parâmetros curriculares nacionais**: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental. Língua portuguesa. Brasília: MEC/SEF, 1988. p.66.
- CAMPOS, M. C. R. M. **A importância do jogo no processo de aprendizagem**. Disponível em: <<http://www.psicopedagogia.com.br/entrevistas/entrevista.asp?entrID> Acesso em: 20 nov. 2014.
- CARVALHO, N. C. Criança, Escola e Ludicidade: Alguns aspectos que permeiam e dificultam esta relação. In: **Coletânea do XIV ENAREL - Encontro de Recreação e lazer**. CHISTIANE I. G. Werneck *et al* (Org.). Belo Horizonte: Ed. Da UFMG, 1997. p. 275-283.
- CINTRA, R. C. G. G.; PROENÇA, M. A. M.; JESUINO, M. S. A historicidade do lúdico na abordagem histórico-cultural de Vigotski. **Revista Rascunhos Culturais**, v.1, n.2, p.225-238, 2010.
- DESLANDES, K. **Psicologia**: uma introdução a psicologia Cuiabá: EdUFMT, 2006.

DIAS, E. A importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem na educação infantil. **Revista Educação e Linguagem**, v. 7, n.1, p.1-16, 2013.

DORNELLES, L. V. Na Escola infantil Todo Mundo Brinca se Você Brinca. In: CRAIDY, C. M; KAERCHER, G. E. **Educação Infantil: Pra que te quero?** Porto Alegre: ArtMed, 2001.

FRIEDMAN, A. **Brincar, crescer e aprender: o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1996.

_____. **A Importância de Brincar**. Santo André, SP: Diário do Grande ABC, 2003.

_____. **O direito de brincar: a brinquedoteca**. 4ª ed. São Paulo: Abrinq, 1998.

GOMES, C. L. **Dicionário Crítico do Lazer**. Belo Horizonte: Autêntica, 2004.

KELEMAN, S. **Anatomia emocional: a estrutura da experiência**. Tradução de Myrthes Suplicy Vieira. 3. ed. São Paulo: Summus, 1992.

KISHIMOTO, M. T. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 12. ed. São Paulo: Cortez, 2009.

KISHIMOTO, T. M. **Jogos Infantis: O Jogo, a Criança e a Educação**. 7. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1993.

LEAL, F. L. **A importância do lúdico na educação infantil**. 2011. 43 f. Monografia (Licenciatura plena em Pedagogia) – Universidade Federal do Piauí, Picos, 2011.

LIBÂNEO, J. C. **Organização da Escola: teoria e prática**. Goiânia: Alternativa, 2001.

MACHADO, M. M. **O brinquedo-sucata e a criança**. São Paulo: Loyola, 2003.

MANSON, M. **História dos Brinquedos e dos Jogos**. Brincar através dos tempos. Lisboa, Portugal: Teorema, 2002.

MARQUES, C. L. Metodologia do lúdico na prática docente para melhoria da aprendizagem na educação inclusiva. **Eixo**, vol. 1, n. 2, p. 80-91, 2012.

MASSENA, R. S. **Entrelaçamentos Entre as Concepções do Educar e do Cuidar na Educação Infantil**. Monografia (Graduação em Pedagogia) Universidade do Estado da Bahia – UNEB, 2011.

MINAYO, M. C. S. **Pesquisa Social**. Petrópolis-RJ: Vozes, 1994.

MIRANDA, S. **Do Fascínio do Jogo a Alegria de Aprender nas Séries Iniciais**. 1. ed. São Paulo: Papirus, 2001.

MODESTO, R. D. L. **O lúdico como processo de influência na aprendizagem da Educação Física infantil**. 2009. 57 f. Monografia (licenciatura em Educação Física) – Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2009.

- MORAIS, R. **Sala de aula** – que espaço é esse? 4 ed. São Paulo: Papirus, 1989.
- NIDELCOFF, M. T. **Uma escola para o povo**. São Paulo: Brasiliense, 1994.
- PIAGET, J. **A psicologia da criança**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.
- POSTMAN, N. **O desaparecimento da infância**. Rio de Janeiro: Graphia, 1999.
- REGO, T. C. **Brincar é coisa séria**. São Paulo: Fundação Samuel, 1992.
- RICHTER, L. M. **Movimento corporal da criança na educação infantil**: expressão, comunicação e interação. Dissertação de Mestrado. Universidade Federal de Uberlândia, 2006.
- RIZZO, G. **Jogos Inteligentes**: A Construção do Raciocínio na Escola Natural. 3. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2001.
- ROCHA, R. M. Brincar: Uma necessidade da criança que nós, educadores infantis, pouco conhecemos. In: **Coletânea do XIV ENAREL - Encontro de Recreação e lazer**. CHISTIANE I. G. Werneck *et al* (Org.). Belo Horizonte: UFMG, 1997. p. 414-424.
- ROLOFF, E. M. **A importância do lúdico em sala de aula**. Disponível em: <http://ebooks.pucrs.br/edipucrs/anais/Xsemanadeletras/comunicacoes/Eleana-Margarete-Roloff.pdf>. Acesso em: 22 set. 2014.
- SANTOS, S. M. P. **O lúdico na formação do educador**. Rio de Janeiro: Vozes, 1997.
- SILVA, M. **Sala de aula interativa**. Rio de Janeiro: Quartet, 2ª Ed. 2002.
- TEIXEIRA, C. E. J. **A ludicidade na escola**. São Paulo: Loyola, 1995.
- VIANNA, H. M. **Pesquisa em Educação – a observação**. Brasília: Plano Editora, 2003.
- VOLPATO, G. **Jogo, brincadeira e brinquedo**: usos e significados no contexto escolar e familiar. Florianópolis: Cidade Futura, 2002.
- VYGOTSKY, L. S. **A Formação Social da Mente**. 6 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1984.
- VYGOTSKY, L. S. **Aprendizagem, desenvolvimento e linguagem**. 2. ed. São Paulo: Ícone, 1998.
- WAJSKOP, G. **Brincar na pré-escola**. 7. ed. São Paulo: Cortez, 2007.
- WALLON, Henri. **Do ato ao pensamento**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1947.

ANEXOS

